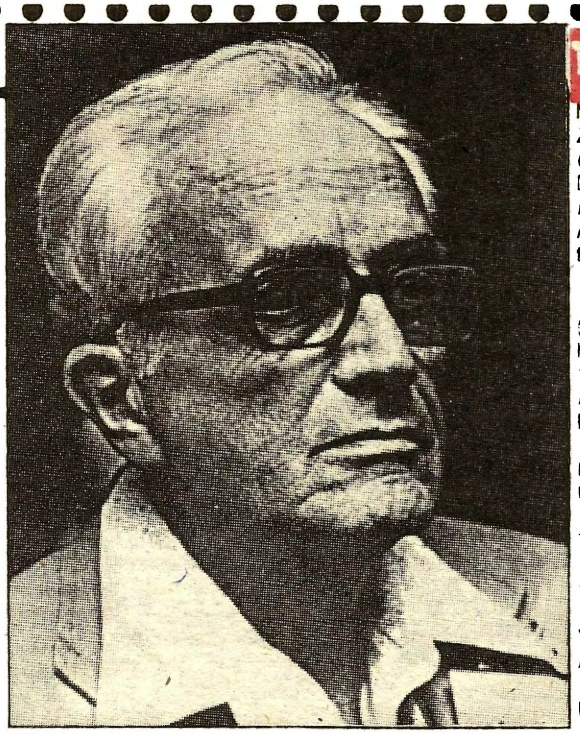
JURNALUL® S.F.

Premiul Convenţiei Europene de SF
euROcon '94

Anul IV Nr.139-140; 11 - 24 octombrie
Săptămînal de cultură
SF, HORROR ŞI FANTASY
24 pagini - 500 lei

MEDALION
FRITZ LEIBER

The Big Fritz, the Wanderer of Lankhmar



NĂSCUT. Chicago, Illinois, 24 decembrie 1910, din Fritz şi Virginia Bronson Leiber.

EDUCAŢIA: Ph.B., University of Chicago, 1932.

CĂSĂTORIT: 16 January 1936 cu Jonquil Stephens, decedată în 1969;

COPII: Justin;

DECEDAT: 5 septembrie 1992

PREMII: Eighth Annual Mrs. Ann Radcliffe Award for *The Big Time*, 1958; Hugo Award for *The Wanderer*, 1965; Nebula Award for *Gonna Roll the Bones*, 1967; Hugo Award for *Gonna Roll the Bones*, 1968; Hugo Award for *Ship of Shadows*, 1970; Nebula Award for *Ill Met in Lankhmar*, 1970; Hugo Award for *Ill Met in Lankhmar*, 1971; Gandalf Award for Achievement in Fantasy, 1975; Nebula Award for *Catch That Zeppelin!*, 1975; Hugo Award for *Catch That Zeppelin!*, 1976; August Derleth Fantasy Award for *Belsen Express*, 1976; World Fantasy Life Award, 1976; World Fantasy Award for *Our Lady of Darkness*, 1978.

CĂRŢI: *Night's Black Agents* (Sauk City, Wis.: Arkham, 1947; St. Helier, Jersey, U.K.: Spearman, 1975); abridged as *Tales from Night's Black Agents* (New York: Ballantine, 1961);

Gather, Darkness! (New York: Pellegrini & Cudahy, 1950; London: Four Square Books, 1966);

Conjure Wife (New York: Twayne, 1953); republicat *Burn Witch Burn* (New York: Berkley, 1962);

The Green Millennium (New York: Abelard, 1953; London: Abelard-Schuman, 1959);

The Sinful Ones (New York: Universal, 1953); republicat *You're All Alone* (New York: Ace, 1972);

Two Sought Adventure (New York: Gnome Press, 1957);

Destiny Times Three (New York: Galaxy, 1957);

The Mind Spider (New York: Ace, 1961);

The Big Time (New York: Ace, 1961; London: Four Square Books, 1965);

The Silver Eggheads (New York: Ballantine, 1962; London: Four Square Books, 1966);

Shadows With Eyes (New York: Ballantine, 1962);

Ships to the Stars (New York: Ace, 1964);

A Pail of Air (New York: Ballantine, 1964);

The Wanderer (New York: Ballantine, 1964; London: Dobson, 1967);

The Night of the Wolf (New York: Ballantine, 1966; London: Sphere, 1976);

Tarzan and the Valley of Gold (New York: Ballantine, 1966);

The Swords of Lankhmar (New York: Ace, 1968; London: Rupert Hart-Davis, 1969);

Swords Against Wizardry (New York: Ace, 1968; London: G. Prior, 1977);

Swords in the Mist (New York: Ace, 1968; St. Albans, U.K.: Mayflower, 1979);

The Secret Songs (London: Rupert Hart-Davis, 1968);

The Pembos of the Upper Air (Glendale, Cal.: R. Squires, 1969);

The Demons of the Upper Air (poezie), R.A. Squires (1969);

Night Monsters (New York: Ace, 1969; London: Gollancz, 1974);

A Specter is Haunting Texas (New York: Walker, 1969; London: Gollancz, 1969);

Swords and Deviltry (New York: Ace, 1970, London New English Library, 1971);

Swords Against Death (New York: Ace, 1970; London: New English Library, 1972);

The Best of Fritz Leiber (Garden City: Doubleday, 1974; London: Sphere, 1974);

The Book of Fritz Leiber (New York: DAW, 1974);

The Second Book of Fritz Leiber (New York: DAW, 1975);

The Worlds of Fritz Leiber (New York: Ace, 1976);

Swords and Ice Magic (New York: Ace, 1977; St. Albans, U.K.: Mayflower, 1979);

Rime Isle (Chapel Hill, N.C.: Whispers Press, 1977);

Our Lady of the Darkness (New York: Berkley, 1977; London: Millington, 1978) iniţial publicată în versiune scurtă în *Fantasy and Science Fiction* ian.-feb. 1977 sub titlul *The Pale Brown Thing*;

Heroes and Horrors (Brown Mills, N.J.: Whispers Press, 1978);

Sonnets to Jonquil and all (poezii) - plachetă cu tiraj limitat conţinînd 10 poeme de Leiber şi 6 ale defunctei sale soţii, Jonquil, R.A. Squires.

Bazaar of the Bizarre (West Kingston, R.I.: Grant, 1978);

The Ship of Shadows (London: Gollancz, 1979)

La prima vedere, nu poate exista în lume autor de science fiction mai renumit decît Fritz Leiber. În Statele Unite, operele sale au fost încoronate de 13 ori cu premii de anvergură naţională: 6 Hugo, 3 Nebula şi 4 premii specializate ale fantasticului (Gandalf - 1975, World Fantasy Life Achivement Award - 1976, World Fantasy Award - 1976 & 1977). Din acest punct de vedere, este recordman la toate categoriile.

Dar dacă privim mai bine realizăm că nu este autor mai necunoscut decît el. Nimeni n-a reuşit să-l definească vreodată. Marcel Thaon, după mulţi alţii, spune: "Leiber nu este unic, ci multiplu". Autorul pare să dea dreptate criticii respingînd normele: "Refuz să mă supun tiraniei genurilor". Altă dată precizează că nu poate reuşi un heroic fantasy decît cu condiţia de a nu scrie "urmărind un ansamblu de reguli elaborate pentru a fi urmate obligatoriu în fiecare povestire".

Numai că această libertate este aceea a unui autor. Recuzînd normele exterioare, nu face altceva decît să-şi dezvolte mai bine propriul fatalism interior.

•

Au fost multe neîmpliniri de-a lungul carierei lui Leiber, începută - în culise - în 1934. Cititor al lui Edgar Rice Burroughs încă din copilărie, discipol al lui Clark Ashton Smith şi al lui Robert E. Howard, concepe proiectul de a scrie un heroic-fantasy care avea să devină *Ciclul spadelor*. Aceasta va fi opera întregii sale vieţi. Dar Smith şi Howard sînt publicaţi în *Weird Tales* şi consacrarea supremă în epoca aceea, pentru orice autor fantastic debutant, era de a fi recunoscut de Lovecraft. Cînd Leiber şi-a terminat prima povestire, *Jocul iniţiatului*, a trimis-o imediat maestrului (ca şi lui Robert Bloch şi Kuttner), care aparţineau aceleiaşi generaţii, dar începuseră deja să publice). Acesta, se pare, îi răspunde favorabil şi, după obiceiul lui, dă sfaturi. Leiber îşi "lovecraftizează" textul... şi *Weird Tales* îi refuză! Sîntem în 1936. Lovecraft avea să moară anul următor; Leiber va aştepta 11 ani pînă-şi va publica nuvela, într-o antologie cu tiraj redus tipărită la Arkham House.

Povestea pe care tocmai am istorisit-o are o mare doză de ipotetic. Leiber nefurnizînd decît bucăţele: "Timp de cîteva luni, am fost atît de entuziasmat de Lovecraft încît am modificat puţin una dintre versiunile *Jocului iniţiatului* am introdus referinţe la Nyarlathotep şi pe cineva care psalmodia la-Shung-Nggurath". (...) Mai tîrziu, am suprimat această versiune care a rămas pentru totdeauna în stadiul de manuscris". Şi continuă: "Aveam impresia că nu era decît un fel de fundătură, un impas literar şi nu mai doream s-aud de-aşa ceva". Aversiunea faţă de Lovecraft nu iartă nimic (în afară *Demonilor şi minunilor*) şi merge pînă la reflecţii foarte dure asupra stilului acestui scriitor: "Ceva care ar putea foarte bine să se întîmple într-o naraţiune la persoana întîi făcută de un scriitor fără idei care are un personaj de acelaşi tip".

A doua nesansă este întîlnirea cu SF-ul. Leiber scrie alte poveşti din *Ciclul spadelor* tot pentru *Weird Tales* dac-ar fi să-l credem pe Sam Moscowitz. Totuşi, autorul afirmă că prima sa povestire publicată, *Two sought adventure*, fusese scrisă pentru *Unknown*. Această revistă apăruse în martie 1939 şi ar fi publicat nuvela în numărul din luna august a aceluiaşi an. Cel mai probabil este că *Two sought adventure* refuzată de *Weird Tales*, a fost trimisă la *Astounding*, şi că J.W. Campbell, redactorul şef al revistei, a oprit-o pentru că nu ţinea de SF şi el avea intenţia de a fonda o revistă nouă, mult mai puţin strict definită, în care deontologia personală avea să-i permită apariţia acestei povestiri. Această revistă a fost *Unknown*.

De la început au apărut greutăţile. Campbell a refuzat mai multe nuvele ale lui Leiber spunînd: "Sînt mai potrivite pentru *Weird Tales*". Patru dintre ele au fost publicate într-adevăr în *Weird Tales* între 1940-1942. Dar Capbell a ştiut să fie insinuant: a cumpărat de la Leiber nu numai heroic fantasy, dar şi poveşti cu vrăjitoare şi fantome situate într-un cadru contemporan. A acceptat poveşti de groază scrise pe un ton umoristic, lucru în general rău văzut la *Weird Tales*, dar nu mai puţin novator. În cele din urmă Campbell a obţinut ceea ce, fără îndoială, dorea de la început: l-a convertit pe Leiber la SF şi l-a trecut la *Astounding*.

Între 1946-1948 se reîntoarce la *Weird Tales* şi la publicaţiefemere; textele se împuţinează pentru a dispare complet în 1949. Tot în '49 Leiber editează un fanzin, *New Purposes*, care avea să aibă 16 numere. Fantasy Amateur Press Association a fost destul de uimită să primească o cerere de scutire postală pentru un fanzin editat de un profesionist.

Totul avea să se schimbe odată cu apariţia unor noi reviste în 1949-1950. *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* îşi anunţa programul încă din titlu: Leiber îşi regăsea speranţa de a arunca pasarele între genuri şi de a scăpa de compartimentarea care-l îngrădise atît de mult. Dar *Galaxy*, a jucat un rol şi mai important. Secădeau mai puţine explicaţii, ceea ce apropia SF-ul de fantastic: Leiber făcu minuni timp

PAGINA DIN MANUSCRISUL LUI LEIBER

"Catch the Oswald!" manuscript

JURNALUL SF

Acest săptămînal face parte din rețeaua națională a publicațiilor
JURNALUL
Editat de S.C. JURNALUL S.A
ISSN 1221-7875

JURNALUL SF este înscris în Catalogul Presei la poziția 2.128. ABONAMENTELE se pot face la orice centru RODIPET. Cititorii din străinătate se pot abona prin RODIPET SA PO BOX 33-35, telex 11995 Telefax 3129432 București - România Piața Presei Libere nr. 1.

COLECTIVUL DE REDACȚIE :

Adrian BĂNUȚĂ
(REDACTOR ȘEF)

Număr realizat de:
Nicolae C. ARITON,
Ionuț BĂNUȚĂ,
Remus CERNEA,
Mihail GRĂMESCU,
Isabela ION,
Cristian IONESCU,
Liviu RADU,
Don SIMON,
Cătălin TENIȚĂ,
Florin Mircea TUDOR.
(REDACTORI)

ADRESA REDACȚIEI :
Șoseaua București-Ploiești, nr. 25-27, sector I, București
Tel. 2107136, 2109366, 2109946

RĂSPUNDEREA MATERIALELOR INFORMATIVE REVINE AUTORILOR

Tehnoredactare computerizată
Adrian și Ionuț BĂNUȚĂ

Culegere:
Ruxandra ROGOJINARU

Corectură:
Cătălin TENIȚĂ
Montaj offset:
Georgiana DUCMAN
Mariana SEBE
Silvana GREERE

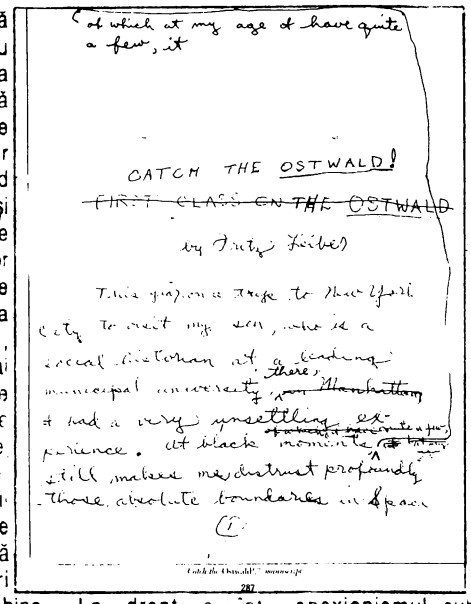
PREMIILE CONVENȚIEI NAȚIONALE DE SF 1993 - PLOIEȘTI
CONVENȚIEI EUROPENE DE SF 1994 - TIMIȘOARA
GEOVALY SRL - BUCUREȘTI (activitate promoțională)
CONVENȚIEI NAȚIONALE DE SF 1994 - BAIA MARE

Tipărul executat la
INTACT

de cîțiva ani, apoi se reîntoarse la tăcere datorită unei cure de dezintoxicare.

Cîteva dintre povestirile de început ale lui Leiber se ocupau de supranatural așa cum ar putea să apară el în veșminte moderne. Primul său roman publicat, *Gather, darkness!* (1950) continua acest filon, prezentînd imaginea unei societăți unde o ierarhie religioasă structurată rigid asuprește populația folosindu-se de știință și tehnologie pentru a oferi dovezi aparent supranaturale ale omnipotenței ei. Mișcarea de rezistență împotriva castei tehnocrației exploatează însemnele și simbolismul vrăjitoriei și magiei negre întrebuințînd, deasemeni, produse deghizate ale tehnologiei. Autorul urmărește aventurile unui preot renegat, Fratele Jarles, care încearcă să împace vederile sale morale cu sentimentul datoriei în vreme ce ajută revoluția să erupă și în cele din urmă să triumfe. Leiber pare să savureze ironia interpretării diferitelor fenomene supranaturale ca fiind aplicații ale științei greșit înțelese și umorul său de neoprit apare chiar de la început, o dată cu apariția caselor bîntuite de fantome controlate electric, a "îngerilor" zburători și a vampirilor telepați. În general, explicațiile pentru "miracolele" mai spectaculoase și pentru exemplele de puteri "divine" sînt extrapolări ale științei quasi-posibile, dar sînt astfel alese pentru efectele teatrale. Reacția mulțimii la aceste apariții este orchestrată, asemănîndu-se mult cu răspunsul spectatorilor față de performanțele unor actori competenți dintr-o piesă repetată bine. Deznodămîntul ales de Leiber, cu toate acestea, urmează direct linia impusă de acțiune și personaje: autorul rezistă cu subtilitate tentației de a rezolva conflictul - în propria modalitate teatrală - printr-un *deus ex machina*. Pe lîngă aceste caracteristici teatrale, Leiber înfrumusețează romanul prin parodie, satiră și calambururi; mai mult decît atît, numele personajelor sale - venite de la personaje istorice sau mitice precum Michael Servetas, Asmodeus ori Sfîntul Bonifaciu - oferă în mod subtil înțelesuri suplimentare în domeniul alegoriei religioase sau istorice. Însă din punctul de vedere al unui comentariu social serios, temele majore ale cărții abordează rolurile religiei și științei. Dincolo de suprafața cunoașterii științifice. Alt aspect al aceleiași preocupări este controlul cunoașterii științifice de către un grup mic, care ori o folosește, ori îi împiedică pe ceilalți să facă acest lucru. Apare, de asemeni, un argument convingător pentru separarea științei de dogma religioasă și alt argument - probabil determinat de cercetarea nucleară din timpul și de după cel de-al doilea război mondial - împotriva intervenției guvernului în cercetarea fundamentală.

Deși există asemănări cu alte lucrări de science fiction din acea perioadă și, posibil, chiar cîteva împrumuturi (scena vînării lui Jarles aduce aminte de urmărirea lui Jammy Cross din romanul SLAN al lui van Vogt, 1946) *Gather, darkness!* nu pare datat. Tratarea supranaturalului ca o formă de teatru merge mai bine decît ca tratarea supranaturalului din, să zicem, romanul contemporan cu vîrcolaci al lui Jack Williamson, DARKER THAN YOU THINK (1948). Tema supranaturalului ca realitate greșit receptată, în orice caz, avea să apară în multe dintre romanele lui Leiber de după aceea - chiar dacă sfîrșește *Gather, darkness!* cu sugestia că poate nu este înțelept să îndepărtăm tot misterul din viață.



La drept cuvînt, anexionismul specialiștilor nu are limite; sînt unii care vor să facă din acest roman unul SF. Dar Leiber se pretează la acest joc. Trebuie spus că Wells a fost dintotdeauna modelul său și că crede că SF-ul are un motiv de a exista: "să comunice cititorilor o sporită conștiință a lumii exterioare și mai cu seamă a științei și tehnologiei - elemente învăluite în mister pentru cea mai mare parte dintre oameni". Privite din punctul de vedere al misterului, fantasticul și SF-ul au mai mult decît un punct comun. Leiber se apropie foarte mult de Campbell atunci cînd declară: "Ce aș vrea să știu cel mai mult?... Hm, pentru seara asta, să zicem: există puteri parapsihologice?" Și apoi, SF-ul n-are nimic în comun cu bunul... vrăjitor? Asta se-nvață repede: "Mai ales din cărțile lui Heinlein, în special în romanele lui pentru adolescenți, am găsit detalii despre zborul în spațiu. Acestea sînt manualele mele practice spațiale!(...) Principalii mei instructori științifici au fost povestirile și articolele cîtorva autori de SF: Heinlein, Asimov, Clarke, de Camp, Clement, tipii ăștia".

Așa că Leiber n-a făcut o carieră strălucită la *Astounding*. Următorul său roman, *Destiny times three* , o istorie cu lumi paralele, a fost considerată o pastișă van vogtiană și a avut puțin succes, nefiind sesizate efectele ce aveau să explodeze în *The big time*.

Tot o astfel de încercare de a alunga misterul este subiectul următoarei cărți a lui Leiber, *Conjure Wife* (1953), care în 1963 a devenit sursa de inspirație a filmului BURN, WITCH, BURN! Norman Saylor, un profesor de sociologie la un mic colegiu, descoperă că soția sa practică magia pentru a-i proteja de tradițiile exagerat de rigide ale școlii și de goana după promovare a altor profesori. O forțează să pună capăt activităților sale magice, ca apoi să fie nevoit să utilizeze el însuși magia pentru a redobîndi sufletul nevestei sale. Baza rațională a scepticismului lui Saylor izvorăște din interesul său profesional pentru superstiții, nevroze și psihologie feminină. Pornește de la respingerea complet rațională a magiei și vrăjitoriei, însă treptat își modifică acest punct de vedere atunci cînd viața sa ordonată începe să se destrame sub avalanșa de evenimente supranaturale. Cunoașterea literaturii magice de care dă dovadă Leiber este evidentă fără a fi supărătoare și în prima parte a romanului autorul crează cu înțeleminare o atmosferă foarte credibilă în care cititorul poate cel puțin să accepte posibilitatea magiei ca interpretare a realității. Saylor continuă abordarea sa rațională a problemei încercînd să găsească fundamentele logice și legile de funcționare ale magiei, exact ca și cum ar fi fost vorba de alt set de ipoteze fizice și în același timp subiectul verificării experimentale și a legilor deducției. Căutarea lui Saylor este principalul element science fiction. Leiber extinzîndu-și prezentarea spre potențialul și resursele necunoscute ale minții umane. Interesul acesta pentru mintea umană ridică lucrarea deasupra nivelului unui simplu roman horror. Gradarea psihologică și logică este mînuită foarte abil. Eticheta de pe carte spune că toate femeile sînt vrăjitoare probabil că a ajutat la vinderea acesteia sub titulatura horror, însă evident nu poate fi luată în serios. Dacă magia e interpretată simbolic ca reprezentînd emoțiile, iar scepticismul și abordarea rațională a lui Norman Saylor ca reprezentînd partea rațională a minții (fără a ne referi la sex), putem considera că teza cărții este nevoia de echilibru între rațiune și emoții. Însă oricît de serioasă ar fi tema romanului, plotul abil și controlul tensiunii fac din *Conjure Wife* o carte extrem de plăcută la citit.

Următorul roman al lui Leiber *The Green Millennium* (1953), utilizează o parte din același fundal ca și celebra povestire COMING ATRACTION (1950). Romanul urmărește peripețiile lui Phil Gish printr-o Americă decadentă unde crima organizată s-a aliat cu un guvern corupt pentru a controla oamenii cu ajutorul sexului și al diversiunilor. Două specii extraterestre de pe Vega, una

semănînd cu niște pisici verzi, iar cealaltă ca niște satiri, invadează pe ascuns Terra și pun capăt războiului și violenței. Plotul complex îl urmărește pe Gish în căutarea uneia dintre pisicile verzi care se împrietenise cu el.

Destiny times three a fost publicat în 1957; povestirea după care a fost realizat apărînd în 1945. Romanul nu este la fel de cizelat ca majoritatea lucrărilor lui Leiber de după perioada de început. O imensă mașinărie extraterestră a fragmentat accidental fluxul temporal al Pămîntului, permițînd astfel unui grup restrîns să se joace cu viețile oamenilor ce populau cele trei lumi rezultate. Aceste lumi au locuitori asemănători trăind în condiții foarte diferite. Unul dintre acești oameni manipulați, Thom, descoperă situația și are ocazia de a rectifica unele dintre probleme, în timp ce așteaptă intervenția creatorilor mașinii - dacă este posibilă. Prezentarea celor trei societăți diferite este bine realizată, în general prin capitole alerte în care Thon este urmărit dintr-un flux temporal în altul. Lumile alternative îi conferă lui Leiber ocazia de a-și exercita înclinația spre descrierea unor locuri aproape baroce. Existența lumilor alternative este folosită ca explicație a coșmarurilor care nu sînt altceva decît contacte cu personalitățile duplicate și sursa a multor superstiții. Iarăși, această tendință de a încerca raționalizarea supranaturalului care este comună unei mari părți din opera lui Leiber. Elemente de macabru și supranatural sînt risipite pe parcursul cărții, la fel și mottourile din mitologia scandinavă, Shakespeare, John Webster și H. P. Lovecraft. Ceea ce în mod aparent ar fi putut fi tratat ca o poveste hard science se ocupa mai ales de alegorie și mit; rezultatul are acea atmosferă eterică care face influența lui Lovecraft mai vizibilă decît în majoritatea romanelor lui Leiber.

Cînd Leiber a revenit la suprafață, în 1957, era în mare formă. În 10 ani va crea aproape jumătate din întreaga sa producție literară totală. SF-ul se diversifică și îi permite să-și asume propria diversitate. În 1957, reunește în volum nuvelele din *Ciclul spadelor,* ceea ce-l incită să reînceapă: începînd cu 1959, va vinde cel puțin o nuvelă heroic fantasy pe an revistei *Fantastic,* iar uneori la *F & SF.* Noii amatori de SF, contrar celor vechi, nu vedeau nici un fel de contradicție fundamentală între heroic fantasy și SF, iar două dintre bucățile ciclului ratează cu puțin premiul Hugo: un roman, *The swords of Lankhmar,* în 1962, și o nuvelă, *Ritualul profanat,* în 1963.

Dar SF-ul pur și dur rămînea centrul cîmpului de luptă al anilor '60. Leiber, care fusese pînă atunci la *Galaxy* un nuvelist, publică în această revistă un roman, *The Big Time (1961),* cu care a cîștigat primul Hugo, opera principală dintr-un ciclu de lucrări despre Războiul Schimbării. Acest război gigantic este dus de două grupări puțin definite, numite Șerpii și Păianjenii care recrutează luptători din diferite specii, din toate timpurile, trecut și viitor, oferindu-le de obicei șansa de a scăpa de moartea iminentă. Războiul e dus de acești luptători-călători temporali care încearcă să schimbe trecutul pentru ca în viitorul rezultat să obțină victoria. Toată acțiunea romanului este plasată într-un loc de recuperare medicală și distracție folosit de soldații Păianjeni între misiuni. Povestea este narată de Greta Forzone, o fată din serviciul de divertisment al Sălașului, care este situat în afara spațiului și timpului. Ca bază științifică pentru localizare și plot sînt utilizate concepte ale spațiu-timpului einsteinian și de topologie. Cei mulți dintre aceia care au scris despre carte au observat că punerea în scenă, acțiunile și dialogurile din *The Big Time* sînt reminiscențe ale unei piese de teatru. Aproape toată acțiunea se petrece într-o singură cameră, iar mișcările personajelor se aseamănă mult cu indicațiile de scenă... Mai există o asemănare - poate nu accidentală - cu trimitere la spusele lui Samuel Beckett despre asemănarea dintre un om într-o încăpere și o minte privind în exteriorul testei. Cititorul poate adesea să-și închipuie scena așa cum o vede Greta, din mijlocul camerei, de exemplu, sau de pe podeaua unde stă. Dialogurile laconice și pline de vigoare prezintă o parte din fundal și din desfășurarea plotului. Romanul ar putea fi transformat în piesă de teatru sau scenariu cinematografic prin transformarea fragmentelor de povestire interioară la persoana întîi (ale Gretei) în monologuri. Tensiunile generate de conflict urmează progresia tradițională a creării unui punct culminant. Amestecul de personaje din diferite epoci și locuri este utilizat nu doar pentru a accentua natura universală a Războiului Schimbării, ci și pentru a oferi o diferențiere a personajelor, în principal printr-o serie de parodieri excelente ale vocabularului, dicției și stilului. Parodierile lui Leiber ale stilurilor dramatice elisabetane și grecești sînt două dintre cele mai bune exemple. În science fiction Leiber este unul dintre maeștrii stilului și puțini sînt aceia care se pot compara cu el. Parodierile, poemele intercalate, aliterațiile și utilizarea iscusită a povestirii la persoana întîi întăresc aceeași concluzie. Citate din *Macbeth,* John Webster, Gertrude Stein și alții contribuie la divertismentul literar. Supranaturalul joacă și aici un rol important fiind considerat ca o posibilă manifestare a Războiului Schimbărilor, prin intermediul coșmarurilor și al viselor cu demoni. Interesul lui Leiber vizavi de posibilitățile minții omenești apare sugerînd că demonii sînt un al patrulea palier evolutiv prin capacitatea lor de a fixa realitatea - de a "face totul din ceea ce ar putea fi parte a lucrurilor care există..." Alegerea Păienjenilor și Șerpilor ca nume pentru grupările în conflict sînt analogii ingenioase cu tacticile pline de sinuozități ale unora și intrigile țesute complex ale celorlalți, dar reflectă și două dintre angoasele străvechi ale umanității. Leiber a fost devotat pacifismului o mare parte din viața sa, și de aceea tema din subtextul romanului se referă la efectele psihologice ale războiului. De această dată Leiber părea să fi găsit tușa care să sensibilizeze publicul.

Totuși echilibrul rămînea fragil. Scriitorul se simțea în largul lui atunci cînd scria nuvele și aproape toate romanele lui erau foarte scurte: În vreme ce *The Big Time* este unul dintre vîrfurile carierei lui Leiber și, în același timp, ale science fictionului, următoarea sa carte, *The Silver Eggheads* (1962) n-a constituit chiar un succes. Leiber utilizează satira sau cel puțin umorul în majoritatea lucrărilor sale, însă *The Silver Eggheads* se înscrie mai mult pe linia farsei sau a comediei bufe. Chiar dacă există porțiuni "oneste", pline de spirit, Leiber nu pare să fie în largul său cu această varietate de umor. Plotul este un pretext slab pentru comentariile sale despre scriitori, editori și cititori. În roman întreaga literatură este scrisă de niște mașinării numite mori de cuvinte și, după distrugerea acestora de către scriitorii intrați în grevă, creierele conservate ale unor autori străvechi sînt convinse să încerce să scrie din nou. Una dintre probleme este aceea că produsele morilor de cuvinte au cauzat degenerarea gusturilor cititorilor pînă la acel punct în care nu mai pot să aprecieze decît "norii calzi și roz de adjective, verbele de acțiune aidoma vîrturilor sălbatice, substantivele solide, cvadridimensionale și conjuncțiile sudate electric". Morile de cuvinte "au realizat povestiri cu acțiunea la nivelul handicapaților mentali, sentimente potrivite pentru dobitoci conformiști și sublinierea siropoasă a acelei tumescențe plictisitoare pe care eufemistic o numim dragoste." Leiber nu este Lovecraft, dar nici Sheckley. Unele dintre nuvele lui rămîn invandabile pentru că nimeni nu e în stare să le catalogheze: *Mușchii iernii,* scrisă în 1959, nu avea să fie publicată decît în 1967. Pentru un scriitor avînd o asemenea notorietate e un paradox. Încă unul.

Atunci încearcă, o dată în viață, să fie clasic. Și scrie *The Wanderer (1963).* Unicul său roman lung. Al doilea său Hugo. O descriere, în mare parte realistă, a perturbațiilor intervenite pe Terra în urma unei invazii extraterestre, mai mult sau mai puțin involuntare. De această dată succesul comercial a fost pe măsura efortului depus, dar poate că romanul nu este la urma urmei decît o pistă falsă (încă una). Fără îndoială că autorul i-a permis lui Judith Merril să scrie: "Realismul romantic este mesajul esențial al SF-ului, dar puțini dintre aceia care-l practică l-au înțeles la fel de bine ca Fritz Leiber". O întrebare subzistă: chiar asta trebuia înțeles? Mult timp după, autorul a exprimat, față de romanele "planetare" și obligația romancierului de a se transforma în documentarist, o nemulțumire neîmpărtășită comentatoarei sale: "Nu contează că mă pregătesc corespunzător: întotdeauna par un impostor".

În *Vagabondul* se fac simțite primele urme ale contestării politice și literare. Leiber trece prin a treia criză: în 1966 publică numai o nuvelă și o novelizare, *Tarzan and the Valley of Gold).* Anul următor, Harlan Ellison își publică antologia manifest, *Dangerouses Visions,* în care figurează un text al marelui Fritz: *Gonna roll the Bones.* Noul Hugo, va fi urmat de alte premii (o adevărată avalanșă): în acești ani, Leiber a cîștigat mai mult chiar decît Ellison însuși, și s-ar putea concluziona că acest scriitor, „a cărui primă povestire a fost publicată în 1939, anul care i-a dat SF-ului și pe Asimov, Heinlein, Sturgeon și van Vogt, a supraviețuit trecerii timpului mai bine decît oricare altul". Încoronarea constituită de convenția mondială de la Brighton unde invitatul de onoare, singurul scriitor socotit demn să fie trimis în Europa pe cheltuiala fanilor, a fost Leiber. Cu această ocazie, Ellison - tot el - scrie cum nu se poate mai clar: "Cînd nume de mai mică anvergură - ca Lovecraft, Merrit și Burroughs - vor fi strînși la raionul de curiozități pentru eruditi, poveștile scrise de Fritz Leiber vor continua să ardă în lumina albastră proprie infernal de magnifică, iar cărțile vor continua să fie transmise din generație în generație, pentru scriitorii de mai mică anvergură care le vor studia și vor căuta surse de inspirație..."

Fără îndoială. Dar acest ton epidictic nu schimbă fondul problemei: Leiber rămîne un mister. Chiar Ellison, în 1967, îi spunea "ambidextru": o nouă modalitate de subliniere a diversității autorului, a artei sale de a scăpa oricărei definiții. Oricum onorurile care-i erau dedicate îl stimulau puțin: după un val de publicații în 1968, imediat după *Dangerous Visions,* a revenit la un ritm anual de trei sau patru nuvele. De la începutul anilor '60, reeditările, culegerile și antologiile îi aduceau suficient pentru a trăi și se mulțumea cu acestea. Ca și cum n-ar fi înțeles. Ca și cum, în forul său interior, nu s-ar simți cineva.

Grupaj realizat, tradus și adaptat de Ionuț Bănuță și Cătălin Teniță.

Iată-ne branşaţi la lumea Războiului Schimbării, acea frescă temporală pe care Leiber a zugrăvit-o în mai multe romane şi povestiri, având o plăcere vicioasă în a nu arăta niciodată esenţialul acţiunii, ci numai părţi, episoade secundare care se desfăşoară în culise. De această dată, nici măcar acest obscur şi misterios Război nu-l interesează, ci aventura neobişnuită întîmplată unuia dintre combatanţi: un şmecheraş care a dorit să profite de avantajul dobîndit prin posibilitatea lui de a manipula timpul şi să răstoarne în profitul său exclusiv cursul evenimentelor.

Povestirea a apărut în revista Astoundina din martie 1968, deci exact în aceeaşi lună în care debuta în Galaxy, primul roman consacrat Războiului Schimbării. Este, de asemenea, şi prima short story dintre cele incluse în ciclu

Product of Fritz Leiber Co.

ÎNCERCAŢI SĂ SCHIMBAŢI TRECUTUL

Nu, n-aş sfătui pe nimeni să-ncerce să schimbe trecutul, în orice caz, nu propriul trecut, deşi schimbarea trecutului comun e meseria mea, frontul pe care lupt.

Vedeţi dumneavoastră, sînt un Şarpe în Războiul Schimbării: Nu vă speriaţi: fiinţele umane, chiar şi cele reînviate şi angajate în războiul timpului, nu sînt făcute pentru a se agita pe-afară, iar otrava lor e cel mai adesea psihologică. "Şarpele" e termenul care-i desemnează, în argou, pe ai noştri, ceva în genul "fiilor" pentru nazişti. În Războiul Schimbării, noi încercăm să alterăm trecutul - şi e o muncă delicată şi brutală, în acelaşi timp, credeţi-mă - în toate punctele Universului, în orişice moment pentru a deforma istoria în aşa fel încît ai noştri să-i învingă pe Păianjeni.

Dar asta-i o altă poveste, mult mai importantă, cea mai importantă, de fapt. Ea ocupă planete întregi de microfilme şi doi asteroizi de molecule codate în arhivele Înaltului Comandament. Schimbaţi un eveniment din trecut şi obţineţi un viitor nou-nouţ, ca scos din cutie? Nimiciţi cuceririle lui Alexandru cel Mare, lovind cu cotul o pietricică din neolitic? Eliminaţi America, smulgînd un răsad sumerian? Domnii mei, nu astfel se procedează, nicidecum! Continuumul spaţiu-timp e constituit dintr-o materie persistentă şi schimbarea nu e nimic altceva decît o reacţie în lanţ. Schimbaţi trecutul şi veţi provoca un val de schimbări ce se prăvăleşte către viitor, dar se amortizează foarte repede. Aţi auzit vreodată de opoziţia temporală? Sau de Legea Conservării Realităţii?

Am să vă spun în cele ce urmează o istorioară care va ilustra de minune cele spuse de mine mai înainte: un tip tocmai fusese proaspăt recrutat, subţiorile-i erau încă umede de sudoarea reînvierii, atunci cînd i-a trecut prin minte să-şi utilizeze puterea de a călători în timp pentru a se întoarce înapoi şi a face cîteva mici schimbări în propria-i viaţă, pentru a-i da un curs mai fericit şi, poate, credea el, pentru a evita să moară şi să fie implicat în toată tevatura aceasta, cu Şerpii şi Păianjenii. Era asemeni unui pifan sudist abia înrolat, care fuge cu puşca ce i s-a dat, se întoarce în întîmpinarea natală şi-şi lichidează inamicii cei mai dragi. În mod normal, aşa ceva nu ar trebui să se întîmple. În mod normal, tocmai pentru a se evita exact acest gen de riscuri, noii recruţi sînt expediaţi la cîteva mii sau milioane de ani de data recrutării şi uneori chiar la cîţiva ani-lumină de locul respectiv. Dar avusese loc o criză locală în Războiul Schimbării: un ansamblu de operaţii de rutină suferiseră întîrzieri şi noul recrut fusese pur şi simplu uitat. Pe de altă parte, însă, n-ar fi trebuit să fie lăsat nici măcar o clipă singur în Sala de Transfer, nici măcar n-ar fi trebuit să apuce să arunce o privire în acel loc, în clipa sosirii fiind propulsat direct spre reîmbarcare. Dar, după cum v-am spus, avusese loc o criză, Şerpii duceau lipsă de personal şi mai mulţi soldaţi erau neglijenţi. Mai tîrziu, doi ofiţeri fură retrogradaţi din cauza celor petrecute, ba mai mult, unul dintre ei nu-şi pierdu doar epoleţii, ci fu transferat în afara galaxiei şi a epocii. În cursul crizei însă, recrutul de care vă vorbeam avu din plin ocazia de a-şi pune planurile în aplicare. Totodată, el avea la dispoziţie toate detaliile referitoare la ultima parte a vieţii sale, la moartea sa şi la consecinţele acesteia, astfel încît putea să-şi pună capul la contribuţie şi să încerce să schimbe toate astea. În privinţa asta, nimeni nu avea nici o vină. Şerpii dau aceste informaţii fiecărui candidat: ea face parte din acordul de recrutare. Se repereză o moarte iminentă, iar cei de la Reînvieri se întorc în timp şi îl recrutează pe respectivul cu cîteva minute sau cel mult cu cîteva ore mai devreme. I se explică ceea ce urmează să se reproducă, neomiţîndu-se nici unul dintre detaliile dezagreabile: în cazul acesta, cine n-ar prefera să depună jurămînt şi să "îmbrace solzii de Şarpe"? N-am auzit pînă acum de nimeni care să fi refuzat o asemenea propunere. Individul fusese aşadar smuls din linia propriei vieţi sub forma unei dubluri şi, din acea clipă, deveni un Şarpe.

Aşadar, tipul în cauză îşi făcuse despre propria moarte o imagine mai clară decît avea despre ziua în care îşi cumpărase prima maşină. Era o capodoperă a ironiei morbide. Tipul locuia într-un apartament şic, situat în vîrful unei clădiri cu terasă. Locuinţa îi aparţinuse unui unchi de-al său, cam ţicnit (avea chiar şi un observator astronomic miniatural, nefolosit de ani de zile). Individul era însă în rahat pînă-n gît: avea o grămadă de datorii şi era pe punctul de a fi dat afară. N-avusese niciodată o slujbă cumsecade şi trăise de pe urma părinţilor săi bogaţi şi a socrilor. De-acum însă, devenise cam prea bătrîn pentru ca încăpăţînarea lui de a duce o viaţă de parazit să mai poată fi suportată. Personalitatea sa fermecătoare, care fusese unicul dat de care putuse profita vreodată, era mai moartă decît avea să fie el însuşi peste cîteva ore. Nu de alta, dar se abuzase prea mult de ea. Ţicnitul de unchiu-său nici nu mai voia să mai audă de el. Nevastă-sa era răspunzătoare în mare măsură de nota de plată a existenţei sale de fluturaş social: îl urîse ani în şir, urlase la el de dimineaţa pînă seara, pe cît de bine se poate urla într-un apartament fără vecini, şi era pe cale de a se ţicni şi ea. El se amuzase cu o altă femeie, care în cele din urmă îi dăduse papucii, dar ştia că nevastă-sa n-ar crede în veci aşa ceva şi chiar dacă l-ar fi crezut, asta n-ar fi făcut decît să mai adauge o nuanţă suplimentră de dispreţ sarcasmului ei. Era o seară împuţită, în plină canicula de sfîrşit de august. Echipa Giants participa la un meci de noapte cu cei din Brooklyn. Două comedii muzicale ce fuseseră multă vreme în topuri fuseseră retrase de pe afiş. Cursul grîului crescuse. În California izbucniseră incendii în păduri, iar în Iran făcea ravagii psihoza războiului. În seara aceasta era

așteptată o ploaie de meteoriți, conform unui buletin astronomic sosit în dimineața aceea, odată cu restul corespondenței unchiului său; de obicei, chestiile astea sfîrșeau în focul căminului, dar astăzi se întîmplase să nu aibă nimic mai interesant sau mai util de făcut și-l citise. Sună telefonul. Era un avocat. Ținutul de unchiu-său o mierlise, iar testamentul nu spunea o vorbuliță despre vreo Fundație pentru studiul asteroizilor. Fiecare bănuț al averii sale îi revenea așadar pișicherului de nepot. Personajul în cauză puse receptorul în furcă, obligîndu-și inima să nu-i sară din piept străbătînd tavanul, într-un acces de bucurie nebună. Tocmai în acea clipă, soția sa ieși țipînd din dormitor. Primise din partea celeilalte femei un bilețel drăguț și plin de compasiune, în care îi destăinuia totul; acum ținea în mînă un revolver și îl anunță că are de gînd să îl trimită în iad. Atmosfera sufocantă oferea un fond potrivit pentru o catastrofă ironică. Ușile de sticlă ale terasei erau deschise în spatele lui, dar aerul care pătrundea prin ele era greu, ca moartea. Doi meteoriți brăzdau cerul, fără ca nimeni să-i bage în seamă. Închipuindu-și că vestea ar avea, în mod sigur, un efect de descurajare, își anunță nevasta despre moștenire. Ea îi zbieră că nu-și folosea banii decît pentru a-și cumpăra alte femei - o previziune oarecum întemeiată - și apăsă pe trăgaci. Primejdia nu era prea mare. Ea se afla în celălalt capăt al unei imense sufragerii, iar mîna ei nu se mulțumea să scuture revolverul, ci agita obiectul nichelat de parcă ar fi fost un evantai. Și totuși, glonțul îl lovi exact între ochi. Se prăvăli, mai mort decît îi fuseseră speranțele înaintea apelului telefonic. Văzu cum se întîmpla totul, căci cei de la Reînvieri, pentru a-l convinge, îi duseseră dublura să asiste, invizibilă, la întreaga scenă - asta era procedura obișnuită a Șerpilor, care nu producea complicații temporale, devreme ce dublurile nu afectează realitatea, decît dacă doresc să o facă. Rămaseră un timp acolo. Nevastă-sa privi cadavrul cîteva secunde, apoi se întoarse în dormitor, își decoloră părul stropindu-l cu două sticle de apă oxigenată, îmbrăcă o rochie de seară din lame auriu nițel demodată și se mîzgăli cu vopselele din trusa de machiaj. Se întoarse apoi în sufragerie, se așeză la pian, cîntă *Country Gardens* și, la rîndul ei, se sinucise. Ăsta era micul vodevil, asta era dubla stingere a luminilor rampei, pe care o tot răsucea în minte în vreme ce părăsea sala de Transfer pustie, nepăzită, pe cînd toți Șerpii disponibili dădeau o mînă de ajutor în criza locală centrată în jurul planetei Alpha4 din Centaur, la o distanță temporală de mai puțin de două milioane de ani. Desigur, nu-i trebui prea mult timp pentru a calcula că dacă se întorcea în timp pentru a împiedica stingerea luminilor rampei, lăsînd-o pe cea de-a doua să se producă, avea să se trezească din nou în lumea reală, avînd posibilitatea să-și consacre moștenirea împlinirii profeției neveste-sii și altor divertismente asemănătoare. Nu știa prea multe despre dubluri și bănuia că, dacă n-avea să moară în lumea reală, nu-i va fi greu să își reia existența, poate că asta avea să se întîmple automat. Așa se face că acest Șarpe - un nume care i se potrivește de minune, nu ? - bătu în lemn și intră în Sala de Transfer.

Transferul e o muncă atît de simplă, încît pînă și un copil ar fi în stare s-o învețe în cinci minute, privind tabloul de comandă. Se întoarse într-un punct situat cu două ore înaintea tragediei, evitînd cu grijă locul de unde cei de la Reînvieri îl smulseseră de pe linia vieții. Găsi revolverul într-un sertar, îi scoase gloanțele, se asigură că prin preajmă nu se mai aflau alte cartușe, apoi avansă în timp de două ore, ajungînd exact la timp pentru a se vedea primind glonțul între ochi, exact ca mai înainte. De cum își reveni cît de cît din decepție, înțelese că învățase ceva despre dubluri, un lucru pe care ar fi trebuit să-l știe de la început, dacă și-ar fi pus mintea la contribuție. Gloanțele scoase de el din încărcător erau și ele dubluri; dispăruseră din lumea reală doar în punctul în care fuseseră scoase, dar continuaseră să existe, mai reale ca niciodată, în tranșele anterioară și posterioară ale liniei lor de viață, ceea ce făcuse ca revolverul să fie din nou încărcat în momentul în care nevastă-sa îl luase în mînă. Acesta era motivul pentru care, de această dată, reglă comenzile astfel încît să ajugă la fața locului cu numai cîteva minute înainte de producerea tragediei. Luă revolverul și gloanțele și rămase pe loc pentru a fi sigur că nevastă-sa nu avea să dea de el. Își dădea seama - pe bună dreptate - că dacă avea să părăsească această porțiune de spațiu-timp, revolverul avea să reapară în sertar, iar el nu dorea ca nevastă-sa să aibă la îndemînă vreo armă, fie ea chiar o armă a cărei linie de viață fusese întreruptă. Apoi - adică, imediat ce propria sa moarte va fi fost evitată - avea de gînd să îi redea soției sale revolverul. Două lucruri îl liniștiră cît de cît, deși se așteptase la primul, iar pe cel de-al doilea îl sperase din suflet: nevasta nu-i remarcă prezența sub formă de dublură și, căutînd revolverul, se comportă de parcă l-ar fi găsit și își întinse mîna de parcă ar fi ținut arma. Dacă ar fi studiat filosofia, ar fi înțeles că tocmai furnizase o confirmare a Teoriei lui Leibniz privind Armonia Prestabilită: anume că nici atomii, și nici oamenii nu se influențează reciproc, ci doar par a o face. Oricum, n-avea timp de pierdut cu teoriile. Păstrînd revolverul, trecu în sufragerie și se așeză lîngă Eul său, pentru a urmări desfășurarea ultimului act. Eul său nu-l băgă în seamă, așa cum nici nevastă-sa n-o făcuse. Femeia apăru și își lansă tirada. Eul său se făcu mic, de parcă ea ar fi avut revolverul și începu să vorbească despre moștenire. Nevastă-sa rînji și făcu gestul apăsării pe trăgaci. În mod sigur, de data asta nu se mai auzise nici o împușcătură și nici, după cum se temuse el, vreo gaură nu apăru în chip misterios între ochii Eului său. Eul său rămase pur și simplu pe loc, prostit, în vreme ce nevastă-sa se purta de parcă ar fi privit un cadavru, după care intră în dormitor. Era al naibii de mulțumit: de data asta, chiar reușise să schimbe trecutul. Atunci, Eul său privi în jur, cu aceeași expresie tîmpită pe figură și se îndreptă încetișor către el. Era mai fericit decît fusese vreodată, deoarece își închipuia că acum aveau să se contopească din nou într-un singur om, cu o singură linie de viață, și avea să iasă imediat în oraș, pentru a-și confecționa un alibi inatacabil, pentru orice eventualitate, în vreme ce nevastă-sa avea să se sinucidă. De întîmplat, se întîmplă însă cu totul altceva. Privirea Eului său trecu brusc de la tîmpenie la disperare. Ajunsese chiar lîngă el... cînd, pe neașteptate, îi smulse revolverul și, cît ai clipi din ochi, puse degetul pe trăgaci și își trase un glonte între ochi. Apoi se prăbuși, ca de obicei.

Începuse să se învețe cu toate astea, deși era un mod cum se poate mai neplăcut de a învăța, care-l umplea de fiori, dar începea să-și cam dea seama cum funcționează Legea Conservării Realității. Universului spațio-temporal cvadri-dimensional nu îi place să fie modificat, exact la fel cum nu-i place să piardă energie sau materie. Dacă trebuie să fie modificat, va accepta schimbări cît mai mici. Conservarea Realității este, totodată un fel de Lege a Minimului Efort. Nu contează dacă evenimentele implicate în mecanismul de adaptare sînt imposibile, din moment ce sînt cît de cît posibile și pot fi grefate pe modelele stabilite. Moartea lui, în acel loc, făcea parte din modelul stabilit. Dacă ar fi continuat să trăiască, în loc să moară, miliarde de alte schimbări compensatorii ar fi trebuit să se producă, pe parcursul a numeroși ani, poate chiar secole, înainte ca vechiul model să poată fi restabilit, pînă ca liniile de viață țesute și încurcate să poată fi reinserate, înainte ca, în cele din urmă, universul să fie asemeni cu sine însuși, de parcă soția sa l-ar fi ucis, așa cum fusese programat. Însă, în felul acesta, modelul abia dacă fusese afectat. Existau acum arsuri de praf de pușcă pe fruntea sa, care înainte nu fuseseră acolo, dar întîia oară nu fusese de față nici un martor, astfel încît prezența sau absența arsurilor de praf de pușcă pe fruntea lui nu aveau nici o importanță. Revolverul zăcea pe podea, în loc să fie în mîinile soției lui, dar el era convins că, atunci cînd el avea să-i bată ceasul morții, ea se va trezi îndeajuns de mult din transa Armoniei Prestabilite, pentru a găsi arma, așa cum făcuse și Eul său. Așadar, aflase cîte ceva cu privire la Conservarea Realității. Mai aflase cîte ceva și despre propriul său caracter; mai ales după ultima privire și ultimul gest al Eului său. Înțelesese că ani de zile, încercase să se nenorocească, ducînd viața pe care o dusese; așadar, averea pe care o moștenise n-ar fi putut să îl salveze, și dacă nevastă-sa nu l-ar fi ucis, s-ar fi omorît singur, mai tîrziu. Înțelesese că Eul său nu acționase numai în calitate de reprezentant al unui univers autorectificator atunci cînd luase revolverul, ci acționase și pe cont propriu: înțelegeți, universul funcționează convingînd oamenii să coopereze. Dar, deși aceste idei îi trecuseră prin cap, nu se opri prea mult timp asupra lor, fiindcă își închipuia că a doua oară obținuse un succes parțial. Dacă avea să țină revolverul departe de Eul său, dacă își domina, într-un fel, Eul, treaba avea să meargă ca pe roate și totul se va desfășura așa cum dorea el. Simțea, confuz, că universul, ca un animal uriaș adormit, știa ce are el de gînd să facă și încerca să-i dejoace planurile. Această impresie de rezistență îl îndîrji în hotărîrea sa de a strica socotelile universului: bineînțeles, nu era primul om care ceda unei atari tentații. Și - cel puțin pînă la un punct - tactica sa fu încununată de succes. Cea de a treia oară cînd măslui trecutul, totul începu exact ca a doua oară. Eul său se tîrî disperat către el, căutînd revolverul, dar el îl ascunsese și nu avea de gînd să i-l ofere. Eul său - fapt încurajator - nu luă așadar revolverul, disperarea lui deveni și mai accentuată și se îndepărtă de el, îndreptîndu-se încet spre ușile de sticlă: rămase acolo, încremenit, privind afară, în noaptea umedă. El estima că Eul său începea să se obișnuiască cu ideea de a muri. Nici urmă de vînt. Doi meteoriți brăzdară cerul. În acel moment, printre zgomotele nocturne ale orașului, ce se auzeau ca prin vată acolo, la ultimul etaj, răsuna un șuier înfundat. Eul său tremură o clipă, de parcă, brusc i s-ar fi făcut frig. Apoi Eul se răsuci, prăvălindu-se dintr-o dată pe podea. Avea un orificiu negru între ochi. Văzînd acestea, Șarpele despre care vă vorbesc se hotărî să nu mai încerce niciodată să schimbe trecutul, oricum, nu trecutul său. Pe de altă parte, căpătase acum un respect deosebit pentru acel Înalt Comandament care era în stare, deși cu mari dificultăți, să modifice trecutul. Se întoarse în grabă în sala de Transfer unde un Șarpe somnoros și uimit îi trase un perdaf pe cinste și îl trimise în camera lui. Morala care i se făcuse nu îl mira prea tare. Cîștigase de acum un anume fatalism. Oamenii trebuie să se-nveță a accepta realitatea așa cum e. Știți dumneavoastră, cam așa cum aveți acum tot interesul să nu vă mirați prea tare de modul în care am să dispar eu dintr-o clipă într-alta: n-ați uitat, sper, că sînt eu însumi un Șarpe. Dacă un statistician ar căuta să dea un exemplu de eveniment cît mai improbabil, cu greu ar putea să găsească vreunul mai evident decît probabilitatea ca un om să fie nimerit de un meteorit. Și, acestea fiind zise, cum ar putea cineva să încerce a dejuca planurile unui univers pentru care e mai simplu să găurească țeasta unui individ decît să-i amîne ceasul morții?

Traducerea:
HORIA NICOLA URSU

Horia Nicola URSU

O PRECIZARE NECESARĂ

Într-un număr recent al ANTICIPAȚIEI (523), distinsul scriitor și critic, domnul Voicu Bugariu, inserează, între ale domniei sale *„Fragmente critice"*, o notă consacrată studiului despre *„Sexism și science fiction"* semnat de către Joelle Wintrebert și publicat de către JURNALUL SF, în numerele 110, 111, 112, din martie 1995.

Domnia sa îi reproșază autoarei o anumită doză de subiectivism. Nu vom comenta această afirmație a domnului Bugariu, ci vom remarca doar că , fiind vorba despre o sinteză a atitudinilor față de femei în literatura science fiction, o lucrare având o atare miză nu putea fi decît subiectivă.

Este firesc, credem noi, ca o analiză sintetică a sexismului să suscite, dacă nu polemici, cel puțin atitudini și opinii diferite, precum este cea a domnului Bugariu.

Cît despre subiectivitatea Joellei Wintrebert, aceasta este o vină de care însuși domnul Bugariu o absolva pe autoare, prin cele afirmate de domnia sa într-un text intitulat *„Despre sinteze"*, inclus în sumarul volumului *„Analogon. Eseuri și disociații"* (Cartea Românească, 1981), din care vom cita cîteva fraze, sperînd că nu-l vom supăra pe autor, făcînd acest lucru fără asentimentul domniei sale:

„Sinteza propune o viziune asupra unui ansamblu de opere. Ceea ce se obține este un produs de retortă, un homunculus, mai mult sau mai puțin plauzibil. Spiritele cele mai sintetice sînt cele mai subiective. (...) Dar, în același timp, sinteza rămîne unica posibilitate de cunoaștere a literaturii, mai ales a celei din timpurile din urmă, atît de înmulțită. Din punctul acesta de vedere, sinteza este o condamnare la care este supus oricine voiește să se informeze asupra literaturii moderne. Conștiința literară modernă este o însumare de sinteze".

În calitate de traducător al textului în cauză, sînt constrîns să subscriu la unul dintre neajunsurile semnate de domnul Bugariu: sursa acestui text nu este precizată. Vina îmi aparține în totalitate: îmi fac *mea* culpa și îmi cer scuze față de cititori. Am avut privilegiul de a o cunoaște pe Joelle Wintrebert în 1992, cînd se afla la Cluj, într-una din etapele unui turneu de conferințe despre SF-ul francez, turneu organizat de către *Alliance Francaise*. În seara conferinței, scriitoarea a renunțat la tema pe care și-o propusese inițial, *Sexism și science fiction,* vorbindu-se despre SF-ul francez contemporan. A doua zi după conferință, în sala de lectură a Centrului Cultural Francez, am putut purta o conversație mai puțin protocolară cu distinsa scriitoare. Am avut bucuria de primi în dar două dintre cărțile sale și, în plus, mi-a fost încredințat și textul conferinței ce ar fi trebuit să fie prezentată în ziua precedentă. Acest text a văzut lumina tiparului, pentru întîia oară, în JURNALUL SF. Este numai vina mea, și nu cea a redactorului revistei, că nu am menționat faptul că textul în cauză era inedit.

Revin, pentru o clipă, la *Fragmentele Critice* semnate de domnul Voicu Bugariu, de cîteva numere încoace, în ANTICIPAȚIA. Aceste pastile sclipitoare sînt, după umila mea părere, cele mai obiective și, pe drept cuvînt, cele mai dure din întregul peisaj critic actual, în domeniul publicistic al literaturilor imaginarului. Să dea Dumnezeu ca ele să devină o permanență, căci SF-ul românesc, această *sectă satanică,* are nevoie de un condei critic profesionist și acid.

Vă mulțumesc, domnule Bugariu!

În curînd, JURNALUL SF va consacra un număr special Joellei Wintrebert, cuprinzînd articole, recenzii, povestiri de și despre distinsa autoare, precum și un interviu acordat în exclusivitate publicației noastre.

ULTIMA ORA

Cu ocazia *Zilelor Quasar* se organizează următoarele concursuri:

1. Proză: Scrieți o schiță sau o povestire pe baza următoarei idei notate de Dan Merișca:

„Un emițător nu poate fi propriul lui receptor. Nu-mi pot face semn mie însumi. Faptul ar declanșa o serie de oscilații în timp care ar sfîrși prin a se amortiza eliminînd perturbarea. Distanța dintre punctul de plecare și cel de topire s-ar topi și tot ce s-ar afla între ele ar pieri.

- Universul nu suportă contradicția, zise.

- Punct de vedere trist antropomorfic. Universul suportă orice.

Trimiteți textul pe adresa:

QUASAR, Casa de Cultură Studențească Iași, str. Vasile Conta 30, 6600, Iași pînă la 1 noiembrie.

2. Concurs tematic de grafică (una din cele două teme, la alegere):
- femeia în orașul imaginar;
- nave spațiale organotronice.

3. Concurs de caricaturi (netematic).

Dan Coroiu:
DRAGOSTEA DĂINUIE PRIN TIMP
Soliloc̦viu de aniversare

- Ce înseamnă pentru tine 1995 pe plan artistic?

- Înseamnă multe bilanțuri, împlinirea a 40 de ani, ce vrei, timpul trece, dar tot ca la 18 ani mă simt. 18 ani de activitate expozițională internă și internațională și 13 ani de SF.

- Ce părere ai despre 13?

- Bună, dintotdeauna, dar să-l lăsăm pe 13 în pace.

- Vorbește-mi despre debutul tău în SF.

- S-a întîmplat în 1982 după ce am avut prima expoziție personală la Ploiești, la Casa de Cultură a Sindicatelor, expoziție bazată pe două secțiuni, "Metafora privirii" - figurativă și "Imagini dintr-o lume interioară" - nonfigurativă. Pentru aceasta am fost și am acceptat să fiu integrat cenaclului de anticipație "Jules Verne" ce ființa în cadrul acestei Case și astfel, la Conferința Națională de anticipație din 1982 de la Sibiu, alături de maeștri al genului ca: Sergiu Nicola, azi artist în Germania, și Dușan Baiski am obținut premiul II pentru pictură de la un juriu format din plasticieni de marcă și oameni de știință. De atunci au urmat alte premii, alte expoziții, alte participări.

- Mi-amintesc că la ROMCON '93 ai avut o expoziție personală. Ce ne poți spune despre ea?

- Da, atunci la PLOCON 1993 am fost în juriu, iar din partea organizatorilor m-am prezentat cu o expoziție de ambiental SF formată din grafică, desen, pictura genul obiect și design vestimentar. Atunci am făcut niște propuneri pentru cîteva soluții ale modei cyberpunk.

- Cum ți s-a părut lucrul cu manechinele?

- Lucrul cel mai obositor și mai complex pentru că - într-un timp extrem de scurt - în munca cu oamenii trebuie să pui accentul și să punctezi detalii de vestimentație, machiaj și chiar bijuterie.

- Da, ți-am văzut la EUROCON 1994 colecția de bijuterie DRACULA. Ce înseamnă pentru tine mitul lui Dracula?

- Mitul "DRACULA" este mai mult decît mitul DRACULA din Carpați despre care am vorbit anul acesta în cronica de modă din ziarul "Umbrela cu găuri" editat de Radio Prahova. Dracula, pe lîngă vampirism, fabulație, interpretări și unele chestii făcute voit sau răuvoit de reclamă înseamnă ESENȚA: "dragostea dăinuie prin timp".

- Am văzut și cîteva aspecte de grafică ale tale cu aceste titluri și totuși, Dan Coroiu, ești o rara avis a SF-ului.

- Găsesc că de calitate depinde totul. Deci, dacă simt că o lucrare nu mă reprezintă, că nu este destul de muncită, prefer să nu particip, să nu expun. E un stat pe care-l dau și celorlalți. Am încercat, deci, design vestimentar, ambiental, genul de obiect, bijuterie, chiar și compoziție textilă, dar cu siguranță niciodată n-am să abordez sculptura, și asta nu pentru că ar fi sora vitregă a artei, dar nu mă reprezintă. Este adevărat că încerc să aduc ceva nou, să imprim stilul propriu, care se trage din insolit, din cultivarea ineditului. Bineînțeles, acestea spuse cu mult bun simț. Sînt foarte nemulțumit și supărat pentru că simt că aș putea să muncesc mai mult și să creez mai mult. Asta se reflectă și în creațiile vestimentare care totdeauna poartă amprenta culorii șlagăr: NEGRUL pentru că negrul ascunde și pune în valoare cel mai bine, cum nimeni altcineva nu poate s-o facă. În plus, aduce o notă de rafinament și sobrietate.

- Care sînt autorii tăi preferați, filme preferate și muzică?

- S-o luăm în ordine: deci, autorii preferați sînt Herbert Franke, Heinlein, Sheckley, pe urmă - ex aequo - Gabriel Garcia Marquez; filme: să zicem "Nemesis", "Split second" și "Star Gate"; muzica e suportul primordial și este cu precădere rock, deci: Yngwie Malmsteen, Aerosmith, Scorpions, John Bon Jovi.

- Care a fost pentru tine momentul cel mai insolit?

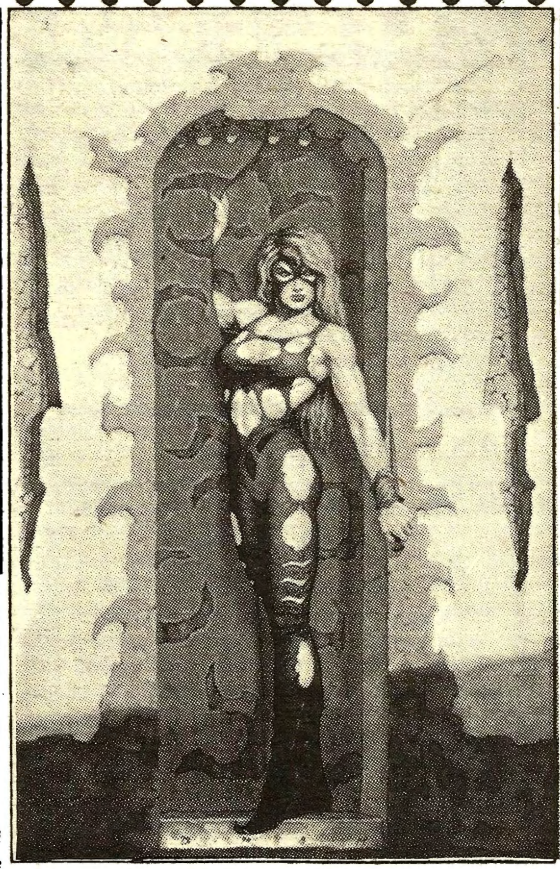
- Era în 1985 cînd am expus la Muzeul Colecțiilor de Artă din București o lucrare de grafică, bineînțeles în tehnică mixtă, combinată. Faptul s-a inserat cu premiul III și am avut un public care a simțit și a trăit exact mesajul lucrării. Era intitulată "Glissando" și era un fel de natură statică care privea în tine, iar tu, la rîndul tău, priveai în ea și ea, știindu-se privită, privea și mai adînc în tine.

- Ce proiecte, ce dorințe, ce ți-ai dori pentru viitorii ani?

- În primul rînd doresc *Jurnalului SF* longevitate continuă și activitate prolifică, cît mai mulți fani și pentru mine, realizarea unei scenografii de teatru SF, experimente din acestea s-au mai făcut la noi, și terminarea unor panouri textile și realizarea unor zile festive ale *Quo Vadis?*, deci sărbători vor mai veni.

A consemnat,
Ionuț Bănuță

Iată-ne în plin Război al Schimbării, acest război care străbate timpul şi al cărui obiect este remodelarea perpetuă a evenimentelor. El pune faţă în faţă Şerpii şi Păianjenii, aceşti luptători stranii recrutaţi după moartea lor "terestră". "Încercaţi să schimbaţi Trecutul" (care se află puţin mai în faţă) povestea întîmplările unui Şarpe care încerca în zadar să se servească de această putere ipotetică. "Dimineaţa blestemului", în schimb, ne poartă în tabăra Păianjenilor şi este un reportaj extrem de documentat despre modul în care se derulează recrutarea acestor angajaţi fără voie care-şi abandonează firul vieţii (şi al morţii) pentru a plonja în meandrele acestui conflict enigmatic. Dar care este scopul final, care sînt peripeţiile esenţiale, ce destin e în balaţă? veţi exclama. Sînt tipul de detalii banale pe care Fritz Leiber, sadic, a refuzat cu obstinaţie să le dezvăluie...



FRITZ LEIBER

DIMINEAŢA blestemului

Călătoria în timp, care nu-i tocmai o plăcere drăguţică şi niţel puerilă, cum se povesteşte, a început, pentru mine, în clipa în care femeia aceea care purta pe frunte un semn, m-a privit prin uşa abia întredeschisă a camerei de hotel în care mă cuibărisem împreună cu sticlele mele, şi m-a întrebat:

– Ascultă, amice, ai chef să trăieşti?

Era genul de întrebare care i s-ar fi potrivit de minune unei fanatice religioase de genul: „Salvează-ţi sufletul!", dar femeia nu aparţinea acestei categorii. Aş fi putut răspunde – de fapt, era cît pe-aci s-o fac – în stilul mahmur cu oarece nuanţe de umor:

– Dumnezeule mare, zău că nu!

Sau – într-o clipă nefericită – aş fi putut cerceta arabescurile întunecate, acoperite de praf, ale covorului de un albastru spălăcit, lăsînd timpul să treacă, pervers, pentru a riposta apoi, cam fără chef:

– Mă rog... Dacă insişti...

Dar n-am făcut-o, poate fiindcă situaţia nu mi se părea deloc hazlie. Punctul întîi: stinsesem lumina de vreo jumătate de oră; femeia asta tocmai deschisese uşa, sau poate că mă privea de zece minute. Punctul al doilea: eram în pragul delirului, încercînd să scap de efectele unei beţii crunte. Punctul trei: eram convins că ucisesem pe cineva, sau îl lăsasem lat, fără să am nici măcar cea mai mică idee despre cine era vorba, sau de ce o făcusem.

Voi încerca să vă descriu ceva mai clar starea mea de spirit. Conştiinţa mea nu mai era decît un punct minuscul în centrul unui plan infinit, tremurînd din cauza suferinţei şi ameninţărilor. Eram asemeni unui naufragiat aflat într-o barcă şubredă, în mijlocul Pacificului... sau, mai degrabă, precum un soldat într-o gaură de obuz, în deşertul Africii de Nord (aflat sub ordinele lui Montgomery), căci, nu-i aşa, orice stare apropiată de delirium tremens e cu siguranţă un soi de no man's land. În jurul meu, în toate direcţiile (amintiţi-vă, acum vă descriu conştiinţa mea!), kilometri de nisip, şi nimic altceva. Dincolo de orizont, puteau fi zărite cele două neveste, de care divorţasem, cîţiva copii, cu care eram certat, felurite slujbe şi alte mărunţişuri absolut banale. Ceva mai aproape, dar tot dincolo de orizont, erau Spitalul de Stat (de două ori) şi Spitalul Psihiatric (de patru ori). Înmormîntată în grabă într-un loc la îndemînă, sau poate întunecînd, în urma mea, deschizătura găurii de obuz, se afla persoana pe care o omorîsem.

Reţineţi: ştiam că ucisesem o persoană reală. Nu era nimic alegoric în asta.

Iar acum, cîteva detalii în legătură cu femeia care mi se adresase. În primul rînd nu aducea a nimic izvorît din starea de delirium tremens sau limitele ei exterioare, deşi un profan ar fi putut avea o altă părere, mai ales dacă ar fi acordat o prea mare importanţă semnului de pe fruntea ei. Dar eu nu eram un profan.

Avea aproximativ aceeaşi vîrstă cu mine – patruzeci şi cinci de ani – dar nu puteam fi sigur de asta. Corpul ei părea ceva mai tînăr, faţa niţel mai bătrînă; şi unul şi cealaltă păreau îngrijite şi – mi-am zis eu – nu arătau prea uzate. Purta sandale negre şi o tunică fără cordon ce lăsa să se întrevadă combinezonul de dedesubt, dar dădea impresia de eleganţă. Mi s-a părut chiar (în pragul delirului, îţi vin tot soiul de idei neaşteptate, cu o repeziciune stranie) că totul era un costum de carnaval, poate cu excepţia culorii, care s-ar fi potrivit în mai multe epoci istorice: spre exemplu, în Egiptul Antic, în Grecia, în vremea Directoratului, în Birmania sau în Yucatan. (Aveam s-o întreb oare dacă vorbea limba maya? Nu, deşi mă îndoiesc că această întrebare ar fi mirat-o; părea foarte sofisticată şi, în mod categoric, cosmopolită: pronunţase cuvîntul „amic" de parcă ar fi fost o expresie din vreun jargon ridicol, pe care îl folosea pentru a-şi şoca auditorul).

De braţul ei stîng atîrna, legat cu un cordon, un săculeţ din care se ităa, neliniştindu-mă, dar făcîndu-mă, totodată, curios, capătul unui obiect argintiu.

Braţul drept şi-l ţinea ridicat, uşor îndoit, cu cotul atingînd tocul uşii, în timp ce mîna îi ridica de pe frunte o şuviţă neagră ca abanosul, descoperind semnul, într-o încercare, parcă, de a-i sublinia importanţa.

Semnul era un asterisc cu opt ramuri, constituit din linii subţiri, întunecate, avînd, practic, dimensiunile unui dolar de argint. Un X suprapus peste semnul +. Părea de neşters.

Cu excepţia acelei şuviţe rebele, părul îi era strîns într-o coadă. Avea urechi micuţe, fine, frumos desenate, cu lobi alungiţi aşa cum, în arta chineză, au numai filozofii. Erau împodobite cu nişte cerculeţi pătraţi, cu unghiuri rotunjite, din argint.

Faţa ei putea să fi fost pictată de Toulouse Lautrec sau Degas. Pielea îi era striată de riduri subţiri, delicate; ochii îi erau adînci şi întunecaţi; pe pleoape avea o nuanţă uşoară de verde (egipteană? m-am întrebat); gura îi era largă, generoasă, dar realistă. Da, mai presus de orice, asta îi era trăsătura definitorie: realismul.

Şi cum eu însumi eram predispus spre realism, atunci cînd m-a întrebat: „Ai chef să trăieşti?", am reuşit să înăbuş toate răspunsurile dezinvolte ce-mi stăteau pe limbă; înţelegeam că era acea ocazie, una dintr-un milion, în care o întrebare importantă are cu adevărat un sens, în care răspunsul tău contează cu adevărat, o şansă care nu se mai arată a doua oară; înţelegeam că linia vieţii mele ajunsese într-unul din acele puncte nodale în care o tracţiune neîndemînatică (sau, dimpotrivă, îndemînatică) o putea rupe, iar ea ştia asta: ştia totul, din cîte-mi puteam da seama în acel moment.

Aşadar, m-am gîndit puţin, nu prea mult, şi i-am răspuns:

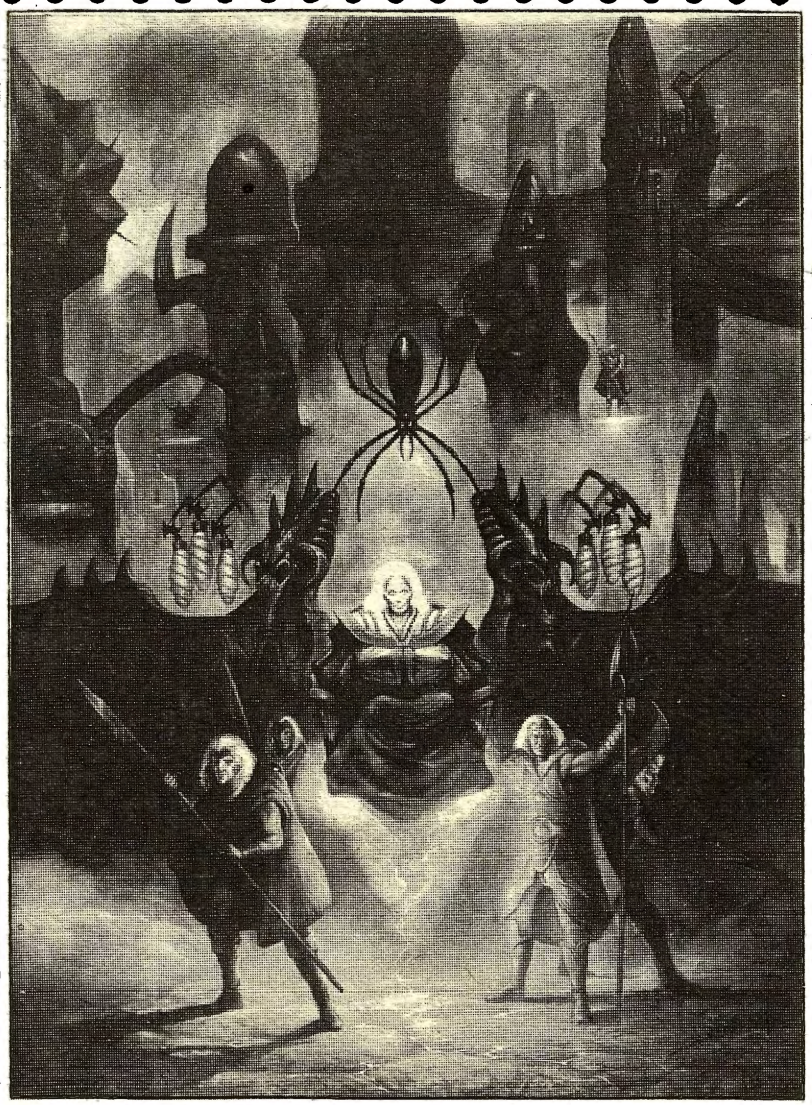
– Da.

Ea clătină din cap – nu în semn de aprobare sau dezaprobare, ci pur şi simplu acceptîndu-mi răspunsul ca temei pentru negocierile ulterioare – şi şuviţa rebelă îi căzu din nou pe frunte. Apoi îmi acordă un zîmbet fugar şi impasibil şi-mi spuse:

– Dacă-i aşa, atunci noi doi va trebui să ieşim de-aici şi să schimbăm vreo cîteva cuvinte.

FRITZ LEIBER

Dimineața BLESTEMULUI



Zîmbetul ei a fost pentru mine ca o primă spărtură în carapace: carapacea care îmi învăluia conștiința rîncedă sau poate carapacea întunecată, presărată cu stele, care înconjura continuumul spațio-temporal.

– Vino, îmi spuse ea. Nu, vino așa cum ești. Nu te opri, sub nici un motiv și... (sesiză sensul mișcării mele instinctive, imediate) nu privi înapoi, dacă vorbeai serios despre cheful tău de a trăi.

De regulă, atunci cînd ți se spune să nu privești în urmă, e vorba de un sfat al naibii de stupid. Gîndul îți zboară la poveștile de groază, cu „urmăriri demonice", care te înspăimîntau cînd erai copil și, instinctiv, privești în jur: fie și numai pentru a dovedi că nu mai ești un țînc sperios. Iar în cazul de față, la toate acestea se adăuga o curiozitate reală și mortală; doream al dracului de tare (da' al dracului de tare) să știu pe cine omorîsem: o a treia soție, de care uitasem? vreo vagaboandă? un soț sau un amant gelos? (Deși, sincer să fiu, mă simțeam cam stors pentru o legătură sentimentală...). Recepționerul hotelului? O altă epavă umană, asemeni mie?

Dar, într-un fel sau altul, ca și în cazul întrebării ei: „Ai chef să trăiești?", aveam senzația că înțelegeam că aceasta era una din acele situații în care o afirmație de obicei stupida e oribil de serioasă, și că avertismentul femeii trebuia luat de bun.

Dacă priveam în urmă, aveam să mor.

Am privit deci drept înainte, trecînd printre sticlele goale împrăștiate, prin fumul subțire ce se înălța din craterul minuscul săpat în mochetă de o țigară aprinsă pe care o aruncasem la întîmplare. Trecînd pragul ușii în urma ei, am auzit, venind dinspre fereastra deschisă, sunetul îndepărtat al unei sirene de poliție.

În timp ce ne îndreptam spre ascensor, sirena se auzea tot mai aproape, și ei i se adăuga un alt sunet, de parcă, la rîndul lor, pompierii ar fi fost și ei alertați.

Am văzut o strălucire argintie. În fața ascensoarelor se afla o oglindă uriașă.

– Ceea ce ți-am spus despre privirile înapoi este valabil și în privința oglinzilor, m-a informat călăuza mea. Pînă cînd am să-ți spun eu.

În clipa în care ea anunța aceste cuvinte, am știut că nu-mi mai aminteam propria înfățișare. Pur și simplu nu reușeam să îmi readuc în fața ochilor minții acel martor teribil (ascuns de obicei în contururile jegoase ale oglinzii din baie) al atîtor dimineți de mahmureală: propriul meu chip. O privire în oglindă...

Dar mi-am zis: să fim realiști. Am distins, confuz, o pereche de pantofi cafenii și una de sandale negre, în oglinda uriașă. Atît și nimic mai mult.

Liftul din dreapta, întunecat și gol, era oprit la acest etaj. Un drug de lemn așezat de-a curmezișul mențínea ușa deschisă. Călăuza mea îl îndepărtă și am intrat în cabină. Ușile se închiseră și femeia atinse manetele. M-am întrebat: „Cum se va deplasa? Lateral?"

Dar ascensorul începu să coboare în mod normal. Eram gata să-mi ating fața, dar m-am abținut. Mă pregăteam să-ncerc a-mi aminti cum mă cheamă, dar m-am oprit. Ar fi o tactică greșită să conștientizez prea multe breșe din cunoștințele mele. Știam că trăiesc. Asta mi-era de-ajuns, pentru o vreme.

Ascensorul coborî două etaje și jumătate, după care se opri, cu ușile blocate de un zid bej-violet. Călăuza mea aprinse micuța plafonieră și se întoarse către mine.

– E totul în regulă?

Zîmbea discret.

– Ai impresia că te afli într-o situație compromițătoare? Ai absolută dreptate. Ai acceptat viața de la mine, sau, mai exact, prin mine. Îți spune ceva chestia asta?

Va fi fost memoria mea întoarsă cu fundu-n sus, dar o altă parte a minții, multă vreme ignorată, începea să funcționeze.

– Atunci cînd obții ceva, am spus, trebuie să știi că va trebui să plătești prețul ceruț, și uneori banii nu-s de ajuns, deși n-am fost decît o dată sau de două ori pus în situații în care banii nu erau de nici un folos.

– Ei bine, asta va fi a treia oară. Ai cumpărat, cu altceva, nu cu bani, trecerea ta într-un organism al cărui agent sînt eu. Sau poate ai prefera să te întorci în camera unde te-am recrutat? Am mai putea ajunge, chiar la timp, acolo.

Prin pereții ascensorului și ai cabinei, auzeam sirenele în plină activitate, subliniîndu-i fiecare cuvînt.

Am clătinat din cap și i-am spus:

– Cred că știam... Vreau să spun că știam că voi intra într-un soi de organizație... Atunci cînd ți-am răspuns la prima întrebare.

– Este o organizație foarte vastă, continuă ea. Numește-o imperiu, sau mare putere, dacă vrei. A existat dintotdeauna și va exista în veci. Are agenți peste tot, în sensul propriu al cuvîntului. Spațiul și timpul nu constituie, pentru ea, obstacole. Scopul ei, în măsura în care-ți va fi dat vreodată să-l cunoști, este modificarea, în propriul ei interes, nu doar a prezentului și viitorului, ci și a trecutului. E o organizație a competiției nemiloase, și nu își cruță deloc personalul.

– I.G. Farben? am întrebat, încercînd să mă agăț, neîndemînatic și nervos, de latura ironică a lucrurilor.

Nu mă mustră pentru dezinvoltură, însă continuă imperturbabilă:

– Nu este nici Partidul Comunist, nici Ku-Klux-Klanul, nici îngerii Răzbunării și nici Mîna Neagră, deși dușmanii ei i-au dat un nume cam dezagreabil.

– Care anume?

– Păianjenii, răspuse ea.

Cuvîntul îmi dădu fiori, căzînd atît de brutal în mijlocul conversației noastre. Mă așteptam să văd semnul coborîndu-i de pe frunte, alergîndu-i pe față și aruncîndu-se asupra mea... sau cam așa ceva.

Ea îmi pîndea reacțiile.

– Ai putea-o numi Jocul Dublu, dacă

preferi, propuse ea.

– Tot e ceva... Cel puţin nu încerci să-mi zgrăveşti în roz reputaţia organizaţiei voastre.

Asta a fost tot ce am reuşit să bîigui. Ea clătină din cap.

– N-are nici un rost, atunci cînd e vorba de întreprinderi cu adevărat importante. Nu ştii niciodată dacă partea pe care te-ai născut sau reîncarnat este cea „bună": ştii doar că e partea ta şi încerci să afli mai mult şi să-ţi formezi o părere, încercînd să fii de folos.

– Acum vorbeşti de „părţi"! am zis. Există deci o altă parte?

– Deocamdată nu vom aborda acest subiect, îmi răspunse ea, dar dacă ţi se va întîmpla să întîlneşti vreodată pe cineva care ar avea un S desenat pe frunte, să ştii că nu ţi-e prieten, oricare ar fi relaţiile dintre voi. Acest S vine de la Şerpi.

Nu ştiu care au fost motivele pentru care acel cuvînt m-a speriat şi mai tare – ca să zic aşa, mi-a cristalizat toate spaimele – dar vă jur că aşa a fost. Poate că nu era vorba decît de un detaliu minor, ceva de tipul „şerpi, simbolizînd delirium tremens". Indiferent care va fi fost cauza, simţeam cum mă cufund în negură.

– Poate că ar fi mai bine să ne întoarcem în camera în care m-ai găsit, m-am trezit spunînd.

Nu cred că o doream cu adevărat, deşi în acel moment mi se părea preferabil. Sirenele tăcuseră, dar auzeam acum o larmă înfiorătoare în jurul hotelului, ba chiar şi în interior, din cîte-mi puteam da seama. Zgomote se auzeau şi dinspre celălalt ascensor şi, la etajul pe care îl părăsisem, răsunau paşi grăbiţi, voci nervoase şi un sunet straniu, provocat de tîrîrea unui corp inert. Aici, în acest lift blocat, mă-ncercau toţi soiul de spaime, dar ceea ce mă aştepta afară era mult mai rău.

– Acum e prea tîrziu, mă informă călăuza mea.

Mă privi printre pleoapele mijite.

– Vezi tu, amice, tu te afli şi acum în camera aceea. Ai putea rezolva problema reintegrării tale dacă te-ai întoarce acolo singur, dar nu în forfota de acum.

– Ce-ai făcut cu mine? am întrebat, cu glas pierit.

– Te-am reînviat, răspunse ea, la fel de calmă ca şi pînă atunci. Eu smulg cadavrele din continuumul spaţio-temporal şi le ofer libertatea celei de a patra dimensiuni. Aducîndu-te din nou la viaţă, te-am desprins din linia vieţii, alături de punctul pe care îl consideraî a fi Acum.

– Linia vieţii mele? am întrerupt-o eu. Chestia aia din podul palmei?

– Tu, întreg, de la naştere şi pînă la moarte, spuse ea. O coardă avînd

Colaj de Dan Coroiu

forma ta, încolăcită în continuumul spaţio-temporal: te-am desprins de ea. Sau, dacă preferi, am creat o bifurcaţie în linia vieţii tale, iar tu te afli în spaţiul liber dintre cele două ramuri. Dar celălalt Tu, acel Tu îngropat de viu, pe care ceilalţi îl cred a fi Tu cel adevărat, a rămas acolo în cameră, împreună cu ceilalţi zombi prefăcuţi.

– Dar cum reuşiţi să-i desprindeţi pe oameni de linia vieţii lor? am întrebat-o. Teoretic, pare a fi posibil, dar realizarea efectivă...

– Este posibil, dacă posezi unealtă potrivită, spuse ea pe un ton ferm, legănîndu-şi săculeţul. Oricare dintre agenţii noştri o poate face. Şi un Şarpe ar reuşi să o facă, la fel de uşor ca şi un Păianjen. S-ar putea chiar... Dar să lăsăm baltă toate astea!

– Dar, dacă m-ai desprins de linia vieţii, am strigat, oferindu-mi libertatea celei de-a patra dimensiuni, de ce ne aflăm în continuare în vechiul spaţiu-timp? Acolo sîntem, de vreme

Grafică de Dan Coroiu

ce acest sponsor e tot...

– Este! mă asigură ea. Ne aflăm în acelaşi spaţiu-timp fiindcă nici nu am încercat încă să te scot din el. Ne deplasăm prin el cu aceeaşi viteză temporală ca şi acel Tu care a rămas acolo sus. Mergem alături de Acum-ul său. Dar noi doi avem un grad de libertate suplimentar, deşi e încă imperceptibil şi non-operaţional. Nu-ţi face griji, voi construi o Poartă şi vom pleca de aici în curînd... dacă vei trece Proba.

Încercam să-i înţeleg metafizica. Poate că eram blocat între două etaje cu o nebună. Poate că înnebunisem eu însumi. Dar toate astea nu contau: voiam un singur lucru, să mă agăţ în continuare de ceea ce mi se părea a semăna cu realitatea.

– Spune-mi, persoana pe care am ucis-o sau, oricum, am lăsat-o lată, se află şi ea acolo în cameră? O vezi?

Mă privi, apoi făcu un semn din cap. Spuse, cu băgare de seamă:

– Persoana pe care ai ucis-o, sau ai condamnat-o la moarte, e tot acolo, în cameră.

M-am chircit, cuprins de o durere fulgerătoare.

– Poate că aş reuşi să mă întorc..., am început. Aş încerca să mă întorc şi să-mi reunesc cei doi Eu...

– Acum e prea tîrziu, repeta ea.

– Dar asta vreau, am insistat. Există ceva care mă reţine, ca un lanţ înfăşurat în jurul pieptului meu.

Ea rînji:

– Bineînţeles că te reţine ceva. Vampirul din tine – acel elan care m-a atras în camera ta şi care ar atrage orice Păianjen sau Şarpe. Mirosul de sînge al persoanei ucise sau condamnate la moarte de către tine.

M-am îndepărtat de ea.

– De ce te încăpăţînezi să spui „sau"? am spus, înfuriat. Eu nu m-am uitat, dar tu, în mod sigur, ai văzut. Tu ştii. Pe cine am ucis? Şi ce are de gînd acel zombi care mi-a luat locul, acolo sus, în cameră? Ce va face cu cadavrul?

– Acum nu e momentul, spuse ea, deschizînd gura săculeţului din mînă. Mai tîrziu, după ce vei fi trecut proba, te vei putea întoarce pentru a înţelege.

Scoase din săculeţ un instrument cu reflexe cenuşii, care îmi păru a fi, pe rînd, un cuţit, un revolver, un sceptru subţire şi un sigiliu delicat, mai ales atunci cînd i-am văzut capătul, însemnat cu o stea cu opt braţe, din fir de argint.

– Proba? am întrebat, cu o voce tremurătoare, privind fix înspre ciudatul obiect.

Da. Urmează să determinăm dacă poţi fi în a patra dimensiune, sau te-am adus aici doar pentru a muri.

Steaua începu să se rotească, mai întîi lent, apoi din ce în ce mai repede. Apoi rămase nemişcată, dar ceva care-i aparţinea sau care fusese creat de ea începu să se învîrtă, precum o roată colorată de Helmholtz: o spirală-curcubeu, fugară, strălucitoare. Îmi amintea de reţelele de explorare circulară a creierului şi acest lucru m-a speriat, căci acesta este unul din simptomele primului stadiu al halucinaţiilor provocate de alcool.

– Închide ochii, m-a sfătuit ea.

Voiam să fug, să-i trag femeii un pumn, dar nu îndrăzneam. Presimţeam că, dacă aş face-o, ceva din mintea mea s-ar rupe. Spirala îmi scînteie între sprîncene, apropiindu-se de fruntea mea. Am închis ochii.

Fruntea îmi fu lovită de ceva rece, îngheţat, precum eterul. M-am trezit deîndată înaintînd cu uşurinţă, de parcă m-aş fi plimbat pe pantele blînde ale unui montagne-russe. În urechi îmi răsuna o vibraţie surdă, ca de bas.

Am deschis, brusc, ochii. Iluzia dispăruse. Mă aflam tot în ascensor, rigid ca un stîlp, şi nu se mai auzea decît vacarmul continuu care luase locul sirenelor. Călăuza mea îmi zîmbea încurajator.

Am închis din nou ochii. În aceeaşi clipă, am fost din nou azvîrlit înainte, pe montagne-russe, iar vacarmul se transformă într-un vuiet cvasi-muzical, cu suişuri şi coborîşuri. Înaintea mea se aflau acum nişte lumini fumegînde. Am lunecat pe o străduţă pavată cu piatră de rîu, plină de spadasini cu pălării cu boruri largi, cu paloşele atîrnîndu-le la brîu, care întorceau privirile, privindu-mă şmechereşte, în timp ce femeile ce purtau rochii somptuoase pînă la pămînt îmi aruncau ocheade, pe jumătate ispititoare, pe jumătate dispreţuitoare.

Bezna îi învălui. În spatele meu, am auzit o poartă grea de fier, trîntindu-se. În jurul meu se iviră luminiţe albăstrui, mai clare. Am traversat în spaţiul lor, brăzdat de nave imense, argintii. Femei şi bărbaţi înalţi, cu membre subţiri, se opreau din lucru sau îşi întrerupeau jocurile pentru a mă cerceta, cu o semideferenţă cam tristă, din cîte-mi puteam da seama. În curînd, au dispărut din cîmpul meu vizual şi am auzit o altă poartă trîntindu-se. Vreme de o clipă, sunetul vibrant se transformă în cuvinte: „Există un drum ce trebuie urmat. Este un drum lung...".

Am deschis din nou ochii. Eram din nou în liftul blocat, ascultînd larma surdă, în timp ce femeia îmi surîdea. Totul îmi părea straniu: o iluzie provocată şi apoi suprimată prin închiderea şi, respectiv, prin ridicarea pleoapelor. Mi-am amintit vag de ritmul alfa al creierului, ce poate fi ritmul său de exploatare în starea de repaus, care dispare atunci cînd deschizi ochii, şi m-am întrebat dacă nu cumva acele

Grafică de Dan Coroiu

montagne-russe nu erau chiar acest ritm.

De data asta, închizînd ochii, m-am cufundat şi mai adînc în iluzie. Am traversat numeroase scene: o uliţă cu săbii lucitoare, aleea centrală a unei hale uzinale, întunecată precum o peşteră, în care zăceau abandonate de-a valma tot soiul de maşinării necunoscute, un pavilion chinezesc, o circiumă din Harlem, un scuar plin de statui viu colorate şi de oameni îmbrăcaţi în toge largi, albe, un drumeag pe care alergau, cuprinşi de panică, o mulţime de oameni în zdrenţe, cu picioarele pline de noroi, un templu ale cărui coloane erau constituite din largi fascicule luminoase ce se înălţau din spatele unei movilite.

Şi, mereu, aceeaşi melopee care palpita fără încetare. Din vreme în vrem, auzeam cuvintele: „Urmează calea!", urmate, alternativ, fie de „Te va duce în celălalt capăt al cosmosului", fie de „Te va îndrepta spre sinucidere sau nebunie".

Aveam impresia că aş fi putut alege oricare sfîrşit: trebuia doar să mi-l doresc.

Atunci mi-a venit ideea că puteam merge oriunde, puteam să văd orice, printr-o simplă dorinţă. Circulam de-a lungul acestui bulevard nesfîrşit şi misterios, oscilînd şi mlădiindu-mă prin toate dimensiunile libertăţii, spre toate cotloanele neştiute ale subconştientului, în orice punct al spaţiului şi timpului; un bulevard creat parcă pentru aventurierii eliberaţi de orice constrîngeri, asemeni mie.

Am deschis din nou ochii, fără să vreau, în ascensorul blocat. „Aceasta e Proba?", am întrebat grăbit. Călăuza mea încuviinţă, cercetîndu-mă cu un aer mediativ. Nu mai zîmbea. M-am cufundat din nou, lacom, în întuneric.

Cu entuziasmul noilor puteri pe care le dobîndisem, am parcurs iute un univers de senzaţii, zburînd, ca o pasăre, sau ca o albină de la o scenă la alta: o bătălie, un banchet, construcţia unei piramide, o corabie ale cărei pînze fuseseră sfîşiate de uragan, tot soiul de fiare, o cameră de tortură, o morgă, un dans, o leprozerie, lansarea unui satelit, o orgie, o haltă pe o stea moartă, printre galaxii, un android recent creat, ieşind dintr-o cuvă de argint, o vrăjitoare arsă de vie, intrarea într-o peşteră, o crucificare...

Dintr-o dată, mi s-a făcut frică. Mersesem atît de departe, văzusem atîtea, uşi se închiseseră în urma mea, şi nimic nu indica în vreun fel că această cursă nebună avea să se oprească, ori măcar să-şi încetinească viteza. Îmi puteam controla destinaţiile, dar nu mă puteam opri: trebuia să continui, să continui, să continui...

Mintea mea obosise. Atunci cînd oboseşti şi vrei să dormi, închizi ochii. Dar dacă, de fiecare dată cînd închideam ochii, începeam să avansez, să urmez calea...

Am deschis ochii.

– Cum am să dorm? am întrebat-o pe femeie, cu un glas dogit, cuprins de răguşeală.

Ea nu mi-a răspuns, şi nici expresia feţei sale nu mi-a dezvăluit nimic. M-a cuprins panica. În acelaşi timp, mă simţeam sfîrşit, la trup şi la spirit. Am închis ochii...

Mă aflam pe un prag îngust, care scîrţîia sub tălpile mele de fiecare dată cînd îmi mişcam picioarele pentru a-mi calma contracţiile musculare. Mîinile şi craniul îmi erau sprijinite de un zid zgrunţuros. Sudoarea îmi picura în ochi, usturătoare, scurgîndu-mi-se pe şira spinării. Se auzea larmă de voci, dar încercam să o ignor. Glasurile veneau de departe, de jos.

Am privit bombeurile pantofilor, care depăşeau cu puţin marginea cornişei. Pielea

Colaj de Dan Coroiu

cafenie era plină de praf și uzată. Am examinat atent fiecare tăietură, fiecare zgîrietură a pielii tăbăcite, fiecare semn palid, superficial.

Printre bombeuri, zăream mulțimea strînsă, măruntă – fețe minuscule și ovale de-a curmezișul unor corpuri ovale, ceva mai mari – precum niște boabe de fasole pitică așezate, fiecare, peste alte boabe, mai mari. Printre ele, dreptunghiurile roșii și negre, de mici proporții: mașinile poliției și ale pompierilor. Printre bombeuri, un spațiu cenușiu și gol.

În mintea mea, sau în realitate, mă întorsesem în corpul pe care îl părăsisem în camera hotelului, corpul care ieșise pe fereastră și amenința că va sări.

Cu coada ochiului, zăream pe cineva îmbrăcat în negru, aflat alături de mine, în mintea mea sau în realitate. Am încercat să întorc capul pentru a-i vedea fața, dar invizibilul montagne-russe mă învălui din nou, și am alunecat în față, căzînd.

Fețele începură să se mărească. Încet.

Strigătul lor se umflă, urcînd spre mine. Am încercat să îl încalec, dar el refuză să mă poarte. Am plonjat, cu capul înainte.

Acolo jos, fețele continuau să crească. Mai repede. Tot mai repede, și...

Una dintre ele era acoperită de păr, cu excepția frunții, care era însemnată cu un S.

În cădere, am trecut pe lîngă acest chip îngrozitor și m-am oprit la trei palme de șoseaua cenușie (am deslușit crăpăturile ei subțiri, în care se aduna praful, și un boț strivit de gumă de mestecat), apoi, fără nici un răgaz, m-am avîntat din nou în sus, ca un scafandru ce a atins fundul apei, sau ca și cum m-aș fi ciocnit de o saltea invizibilă cu o grosime de un metru.

Mi-am consumat elanul de-a lungul unei curbe largi, pierzîndu-mi, puțin cîte puțin, din viteză, și am aterizat fără incidente exact pe cornișa de unde căzusem.

Lîngă mine se afla femeia în negru. O pală de vînt îi zburli șuvița rebelă și i-am zărit semnul cu opt brațe de pe frunte.

M-am simțit aprins de dorința și am cuprins-o în brațe, apropiindu-mi fața de a ei.

Ea surîse dar își aplecă brusc capul, astfel încît frunțile și nu buzele ni se atinseră.

Creierul îmi fu cuprins de un frig eteral. Am închis ochii, vreme de o clipă.

Cînd i-am deschis din nou, eram iarăși în ascensor, iar ea se îndepărta de mine, zîmbindu-mi. Mă simțeam viguros, posesorul unor puteri miraculoase, de parcă toate drumurile mi-erau acum deschise, lipsite de orice bariere, de parcă întregul spațiu și timp ar fi fost acum domeniul meu personal.

Am închis ochii și m-am trezit în bezna tăcută ca un mormînt, intimă, precum o mîngîiere. Nu mai exista nici un montagne-russe, nici o rețea de explorare dezgropînd din întunecimi tot soiul de figuri și mișcări, nici o împărăție aflată la limita delirului. Am rîs și am deschis din nou ochii.

Liftul se opri și ușile lui se deschiseră alunecînd, spre holul plin de lume. Am ieșit, braț la braț. Partenera mea rămase o clipă nemișcată și am văzut-o dezlipind de pe ușă un anunț: „DEFECT", pe care l-a lăsat să cadă în spatele unui extinctor.

Ne-am îndreptat cu pași mari spre ieșire. Știam acum cine erau zombii – oamenii din jurul meu, personalul hotelului, mulțimea, polițaii, pompierii. Priveau cu toții intrarea în hotel, ale cărei uși cu tambur erau deschise, de parcă ar fi așteptat (chiar și o veșnicie, dacă era cazul) să se întîmple ceva. În mod sigur, nu ne-au văzut atunci cînd i-am atins, în trecere. Păreau adormiți, pradă unor coșmare.

În clipa în care ieșeam pe ușă, partenera mea îmi spuse repede:

– De îndată ce vom fi ieșit, fă ceea ce trebuie să faci. Cînd îți voi atinge umărul, urmează-mă. În spatele tău, vei găsi o Poartă.

Scoase din nou instrumentul cenușiu din săculeț și lîngă mine se iscă un vîrtej argintiu. Nu l-am privit.

Am ieșit pe trotuarul pustiu, în clipa în care aerul răsuna de un strigăt izbucnind din zeci de piepturi. Arșița dogoritoare a soarelui îmi pîrjoli obrajii. Eram singuri, pe o rază de kilometri, apoi aparu o hoardă de polițiști, urmată de populația care striga. Priveau în sus cu toții, cu excepția unui bărbat îmbrăcat într-o cămașă murdară, care continua să înainteze printre polițiști.

Cunoașteți zgomotul făcut de o bucată de carne proaspătă, trîntită de un măcelar pe tejgheaua umedă? Este exact ceea ce am auzit în acel moment, dar puternic amplificat. Am clipit des: în mijlocul spațiului gol dintre mine și mulțime se afla acum un cadavru întins pe spate, iar de jur-împrejurul lui se lățea o pată de sînge de toată frumusețea, umplînd caldarîmul.

Am alergat și am îngenuncheat lîngă cadavru, dîndu-mi seama, confuz, că bărbatul care înainta printre polițiști făcea și el același lucru, de cealaltă parte. Am privit chipul celui care se omorîse aruncîndu-se în gol.

Fața nu era strivită, deși era mai aproape de trotuar decît ar fi fost dacă craniul ar fi fost intact. Era o figură hirsută, cu o barbă nerasă de cel puțin o săptămînă, care îi acoperea inclusiv pomeții: fruntea părea a fi singurul spațiu rămas necucerit de firele de păr. Era fața chinuită a unui alcoolic, care, în sfîrșit, își găsise ceea ce căuta dintotdeauna. Era, pur și simplu, chipul pe care călăuza mea nu-mi îngăduise să îl privesc, chipul cuiva, pe care îl condamnasem la moarte: eu însumi.

Am ridicat mîna, pipăindu-mi barba nerasă de opt zile, ce mi se lipea de obraz.

Ei bine, m-am gîndit, oferisem mulțimii o jumătate de oră plină de senzații tari.

Am ridicat privirile și am văzut, dincolo de cadavru, pe bărbatul în cămașă murdară. Avea aceeași figură bărboasă, ca a celui întins pe caldarîm între noi, aceeași mutră hirsută, ca și mine.

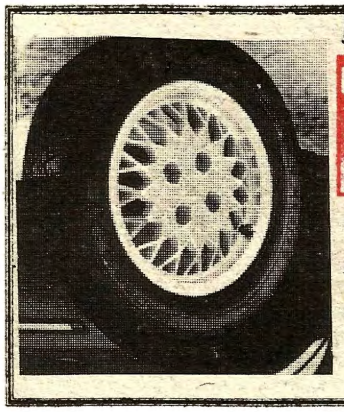
Iar, pe fruntea lui, se afla un S negru ce părea de neșters.

Îmi privea fix chipul, apoi fruntea, uimit, iar apoi cu aceeași groază care îmi contorsiona și mie însumi trăsăturile – eram sigur de asta – în timp ce îi întorceam privirile. Am simțit o mînă atingîndu-mi umărul.

Călăuza mea îmi spusese că nu poți ști niciodată dacă partea pe care te-ai născut sau reîncarnat este „cea bună". Mi-am amintit aceste cuvinte, întorcîndu-mă pentru a privi Poarta de argint, înaltă de un stat de om, ce strălucea în spatele meu, și mîna femeii care dispărea prin ea și, trecînd, dincolo de marginea de beznă catifelată și plină de stele, m-am agățat de această amintire, deoarece acum știam că, o veșnicie, aveam să lupt de ambele părți.

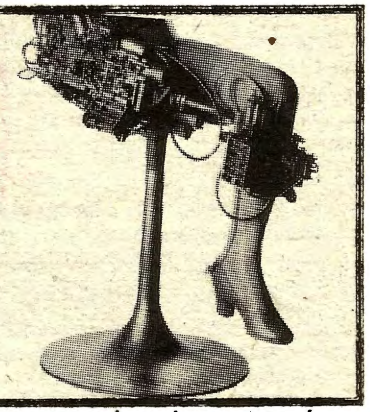
Traducere: Horia Nicola URSU

Spune-mi ce mașină conduci, și-ți voi spune totul despre tine și viața ta... Deocamdată, nu este întotdeauna valabil. Dar în viitorul creat aici, cu ironie, de Leiber, cuvîntul de ordine va fi altul: spune-mi cum circuli și-ți voi spune împotriva cărui clan va trebui să lupți.



Fritz LEIBER

PICIOARELE & ROȚILE



Povestire bazată pe documentele aflate în capitolul 7 - Primele confruntări dintre secțiile Roților și Picioarelor - din volumul al treilea al monumentalei Istorii a circulației de Burger, editată de Fundația pentru studierea secolului XXII.

Bătrînica zdrențăroasă care ducea o imensă sacoșă cu provizii era exact în centrul intersecției cînd a văzut o imensă mașină neagră năpustindu-se asupra ei.

Înapoia parbrizului antiglonț, cei șapte ocupanți ai vehiculului apăreau ca siluetele difuze ale unor oameni aflați sub un clopot de scafandru.

Își dădu seama că nu avea nici o șansă să ajungă la vreunul dintre trotuare. Mașina avea s-o culeagă, fără remușcări, cu capota.

La fel de inutilă ar fi fost încercarea de a fanda și de a se întoarce apoi de unde venise așa cum făceau de zece ori pe zi oricare puștan *riscă-tot*, pentru că reflexele nu-i mai erau suficient de rapide.

Rîsete idioate, reflexe ale politeții afectate, izbucniră din difuzorul mașinii, dominînd zgomotul motorului turat.

Un geamăt îngrozit crescu din mulțimea celorlalți pietoni refugiați pe trotuar.

Mîna bătrînicii se strecură în sacoșa imensă și reapăru cu un automat supradimensionat din oțel albăstrui. Îl prinse cu ambele mîini, crispîndu-se datorită reculului ca un cow-boy pe un mustang în timpul unui rodeo.

Vizînd baza parbrizului, așa cum un vînător de vînat mare caută să atingă punctul vulnerabil al unui hipopotam gata să atace: coloana vertebrală, chiar deasupra scutului cornos al capului coborît, bătrînica trase trei gloanțe înainte de a fi zdrobită de mașină.

Pe trotuarul din dreapta, o tînără în fotoliu rulant urlă o înjurătură obscenă la adresa ocupanților mașinii.

Smythe de Winter, șoferul, nu era mulțumit. Ultimul glonț al bătrînei îi suprimase doi dintre membrii echipei. Străpungînd triplexul, glonțul blindat traversase gîtul lui Phipps McHeath înainte de a se înfige în țeasta lui Horvendile-Harker.

Cu o mișcare furibundă, Smythe de Winter frînă și îndreptă mașina spre trotuarul din dreapta. Pietonii se refugiară pe culoare și sub portalurile înguste; un tînăr în cîrje avansă în salturi.

Dar Smythe de Winter n-o rată pe tînăra infirmă din fotoliul rulant.

Apoi părăsi Cartierele Marginale și intră în zona periferiei. Agățat de marginea apărătorii roții, o bucată de stofă flutura ca un trofeu. În ciuda tabloului de vînătoare egalizat de 2 la 2, se simțea furios și deprimat. Acea lume plină de siguranță unde totul părea ușor previzibil, era gata să se prăbușească.

Tovarășii săi cîntau în surdină un imn mortuar ștergînd ușor sîngele rănilor lui Phipps și a lui Horvy. Clătină din cap cu un aer gînditor.

- N-ar trebui lăsați bătrînii să poarte magnumuri, murmură el.

Din cealaltă parte a cadavrului, înghesuit pe scaunul din față, Witherspoon-Hobbs încuviință.

- N-ar trebui să fie lăsate să aibă nimic, spuse el.

Ah! Piciorele, reluă după ce aruncă o privire picioarelor sale pipernicite, în ce hal pot să-i urăsc! Trăiască Roțile! concluzionă el cu voce blîndă într-o manieră liniștitoare.

Incidentul avu repercusiuni imediate asupra întregului oraș. La veghea funebră comună pentru bătrînica și infirma din fotoliul rulant, un orator tună împotriva fasciștilor din Cartierele Rezidențiale și descrise auditoriului minunile legendare ale Los Angelesului de altădată, în care pietonii erau sacrosancți chiar și în afara zebrei.

Puse la punct o procesiune de aruncat cuie pe toate pistele rezervate motocicliștilor.

La crematoriul din Sunnyside unde fuseseră transportate corpurile lui Phips și Horvy, un orator la fel de exaltat evoca, într-un limbaj la fel de inspirat, dreptatea legendară care domnea în Chicago în vremurile de odinioară în care portul de arme le era interzis pietonilor și oricine punea piciorul în afara trotuarului era în mod legal prada automobiliștilor. El făcu aluzii dintre cele mai transparente la necesitatea unui holocaust completat, în măsura în care s-ar dovedi necesar, cu cîteva bidoane de benzină. Era, după părerea lui, cel mai bun mijloc pentru curățarea Cartierelor Marginale.

Bande de tineri, slabi, ieșeau din crepusculul Cartierelor Marginal, pentru a dispare în coroana periferică a Cartierelor Rezidențiale. Ajunși acolo zdrențuiau cu lovituri de cuțit pneurile fără apărare, împușcau cîinii de lux și mîzgăleau inscripții obscene pe luxoasele torpedouri antice proprietatea unor matroane ce nu se aventurau niciodată la mai mult de șase cvartale de propria locuință.

În același timp, escadroane ale tinerilor din Cartierele Rezidențiale, pe două și patru roți, își conduceau mașinile pînă în capătul opus al Cartierelor Marginale, vînînd copiii pe străzi, aruncînd fumigene prin ferestrele apartamentelor de la etajul al doilea, năclăind cu vopsea neagră fațadele clădirilor.

Se raportară incidente chiar și în centrul orașului, totuși teritoriu neutru prin tradiție: o piatră aruncată, cuie enorme în fața Automobil Clubului, un viraj luat foarte din scurt...

Guvernul luă măsuri. Orice trafic între centru și periferie fu oprit și se stabili un armistițiu de douăzeci și patru de ore pe zona de centură a Cartierelor Marginale. Agenții guvernamentali nu se mai deplasau decît în mașini miriapod și pe bastoane elastice, pentru a sublinia că nu susțineau în mod special pe niciunii dintre adversari.

Ziua în care a intrat în vigoare armistițiul, atît pentru Picioare cît și pentru Roți, a trecut în febrile pregătiri vindicative. În spatele ușilor zăvorîte ale

garajelor se montau sub capote mitraliere care trăgeau de-a curmezişul caldarîmului; se adaptau lame false, a căror utilizare era interzisă, pe capacul roţilor anormal de mari, se ascuţeau marginile din oţel inoxidabil ale paraşocurilor pînă la obţinerea unor tăişuri asemeni lamelor de ras.

Pe cînd gărzile naţionale parcurgeau nervoase cei o sută de paşi ai trotuarelor pustii din Cartierele Marginale, bărbaţi şi femei cu feţe ameninţătoare treceau prin porţi secrete şi circulau printr-un labirint de tunele amenajat sub clădiri, pentru a distribui arme individuale de mare calibru, pentru a aduna pietre pe acoperişurile situate în punctele strategice şi pentru a surpa tavanul tunelelor transformîndu-le în capcane pentru maşini. Copiii se pregăteau să săpunească caldarîmul intersecţiilor imediat după căderea întunericului. Comitetul Salvării Publice a Pietonilor era hotărît să pună la bătaie cele două tunuri anticar care erau păstrate ca ochii din cap.

La căderea nopţii, împinşi de ordinele presante ale guvernului, reprezentanţii Picioarelor şi Roţilor organizară o întîlnire pe o insuliţă păstrată la limita dintre Cartierele Marginale şi cele Rezidenţiale.

Avură loc violente discuţii pentru a clarifica dacă Smythe de Winter omisese să claxoneze pentru a avertiza din poliţete înainte de a şarja sau dacă bătrînica deschisese focul chiar înainte ca şoferul să fi avut ocazia să se facă auzit. Cîte roţi erau pe trotuar cînd vehiculul lui Smythe de Winter lovise fata din căruciorul rulant? etc.

După cîtva timp, Marele Pieton şi Şeful Roţilor îşi făcură un semn de înţelegere şi avansară cu prudenţă unul spre celălalt.

Flăcările pîlpîitoare ale sutelor de torţe cu kerosen şi pulsaţiile mistice ale luminilor galbene ale miilor de lanterne urcate pe trepiede de jur împrejurul insulei neutre, iluminau feţele cu trăsături obosite, cu ochi tragici, ale celor doi lideri.

- O vorbă înainte de a începe discuţia, murmură Şeful Roţilor. Care este coeficientul de sănătate mintală al adulţilor voştri?

- 41 şi scade în fiecare zi, răspunse Marele Pieton, scotocind din ochii neliniştiţi locurile unde se puteau ascunde urechi indiscrete. Nici măcar nu-mi mai pot găsi ajutoare care să-şi poată utiliza creierul la mai mult de jumătate din eficienţa normală.

- Propriul nostru coeficient de sănătate mintală este 37, mărturisi la rîndul său Şeful Roţilor ridicînd disperat din umeri.

- Se pare că şi în guvern coeficientul nu este decît de 52,

Grafică de Dan Coroiu

continuă celălalt ridicînd la fel de disperat din umeri.

- Bine, cred că trebuie să facem un alt compromis, sugeră primul cu voce obosită, chiar dacă trebuie să-ţi mărturisesc că uneori mă întreb dacă nu sîntem produsele imaginaţiei unui paranoic.

Discuţia fu caldă şi dură două ore. Rezultatul a fost noul acord dintre Roţi şi Picioare. Unul dintre articole stipula că armele pietonilor vor fi limitate atît ca viteză iniţială cît şi din punctul de vedere al calibrului care nu trebuia să depăşească 38. Cît despre motorizaţi, aveau de acum să fie obligaţi să claxoneze de trei ori de la distanţa unui cvartal înainte de a şarja un pieton aflat pe zebră. Două roţi pe trotuar transformau un accident de circulaţie nu într-o omucidere de gradul 3, ci într-o crimă din cele mai josnice. Pietonii orbi erau autorizaţi să aibă grenade asupra lor.

Imediat, guvernul se puse pe treabă. Termenii noului acord dintre Roţi şi Picioare fură difuzaţi de întreaga mass-medie în timp ce grupuri de poliţişti şi psihiatri ambulanţi patrulau prin Cartierele Marginale, confiscînd armele prea importante şi administrînd recalcitranţilor injecţii cu tranchilizante. În Cartierele Rezidenţiale, echipe de hipnoterapeuţi şi mecanici mergeau din casă în casă, din garaj în garaj, cîntînd litanii liniştitoare şi debarasînd maşinile de armele ilegale. Un psihiatru cam glumeţ pretinse că o corrida ar fi susceptibilă să canalizeze agresivitatea latentă, dar anunţul spectacolului suscită atîtea proteste din partea Ligii pentru Salvgardarea decenţei - care cuprindea atît Picioare cît şi Roţi în număr egal - încît a trebuit să se renunţe la el.

În zori, armistiţiul luă sfîrşit şi circulaţia dintre cele două tabere adverse fu reluată. Au fost cîteva dificultăţi la început, apoi a devenit evident faptul că statu quo-ul fusese reluat.

Smythe de Winter circula prin Cartierele Marginale la volanul maşinii lui negre, mari şi strălucitoare. O rondelă de oţel situată de o parte şi de alta a geamului astupa ermetic gaura produsă de glonţul bătrînicii.

O piatră răsună pe acoperişul maşinii. Gloanţe răsunară pe geamurile laterale. Smythe de Winter îşi tamponă fruntea şi surîse.

Un bloc mai departe, copii ieşeau în stradă strigînd şi dîndu-i cu tifla. În spatele unuia dintre ei, hămăia un cîine enorm cu gîtul garnisit cu o zgardă cu ţepi.

Smythe de Winter acceleră brusc. Nu atinse pe niciunul dintre copii, dar nu rată cîinele.

Un led se aprinse pe tabloul de bord, indicîndu-i că pneul din faţă dreapta pierdea presiune. Trebuie să fi lovit zgarda în acelaşi timp! apăsă pe butonul ce acţiona valva de siguranţă şi ledul se stinse.

Se întoarse către Witherspoon-Hobbs, cu o expresie de intensă satisfacţie pe faţă.

- Îmi place o lume normală şi bine organizată, spuse el, o lume în care poţi să ai ceva succes, dar nu atît de mult încît să ţi se urce la cap, în care poţi avea cîteva eşecuri dar exact atît cît trebuie pentru a te impulsiona.

Ochii lui Witherspoon-Hobbs rămîneau fixaţi pe următoarea intersecţie. În centru, se vedeau urme de pneuri ca două panglici albastre.

- Acolo ai ras-o pe bătrînică, Smythe, spuse el, şi trebuie să recunosc că era dată-n mă-sa.

- Da, acolo am avut-o, spuse Smythe, pe un ton neutru.

Evocă, vag întristat, faţa vrăjitoarei mărindu-se pe măsură ce se năpustea asupră-i, umerii încovoiaţi sub rochia de lînă neagră şi, de asemenea, ochii cerniţi arzînd de angoasă şi furie. Şi lumea i se păru extrem de tristă şi mohorîtă.

Fotografii ale variaţiunilor vestimentare cyberpunk realizate de Dan COROIU

1) COSTI GURG: „*COROZIUNE*" (JSF 98)
2) LIVIU RADU: „*EPITAF PENTRU LAURA*"(JSF 99)
3) MIHAIL GRĂMESCU: „*APOCRIFA DUPĂ MARIA*"(JSF 103)
4) PHILIP K. DICK: „*CREDINŢA PĂRINŢILOR NOŞTRI*"(JSF 116)
5) ROBERT BLOCH: „*OMULEŢII DE LUT*" (JSF 107)
6) SEBASTIAN A CORN: „*ADRENERGIC*" (JSF 89-90)
7) OCTAVIA BUTLER: „*COPIL DE SÎNGE*" (JSF 109)
8) OCTAVIA BUTLER: „*SUNETELE VORBIRII*" (JSF 120)
9) COSTI GURGU: „*POVESTEA CUCYBER*" (JSF 102)
10) ANA MARIA NEGRILĂ: „*SCHIMBAREA LA FAŢĂ*"(JSF 85)
11) FLORIN PÎTEA: „*SHAI TAN*" (CPSF 517-518)
12) COSTI GURGU: „*RESPIRAŢIA MORŢII*" (JSF 103)
13) DON SIMON: „*ANTONIA CU OCHII ARŞI*" (JSF 118)
14) LADISLAU DARADICI: „*OSPICIUL*" (JSF 125)
15) S.A.C. & B.I.: „*RAGNAROK*" (JSF 81-82)
16) DON SIMON: „*U-TV MAN*" (JSF 75)
17) DON SIMON: „*WORKERS*" (JSF 66)
18) DON SIMON: „*TEMPLUL FOCULUI*"(JSF 124-125)
19) LIVIU SURUGIU: „*ADEVĂRUL DESPRE WOOPY*"(JSF 118)
20) SEBASTIAN A. CORN: „*PARCURSUL DE GOLF*"(JSF 126)
21) DON SIMON: „*ZIDUL*" (JSF 99)
22) VERONICA MIRCEA: „*PARADISUL BĂRBAŢILOR*"(JSF 110)
23) SEBASTIAN A. CORN: „*FARIAL*" (JSF 67)
24) AURELIUS BELEI: „*ALPHA BOREALIS*" (JSF 105)
25) COSTI GURGU: „*WOPS*" (CPSF 506)
26) GREG EGAN: „*MÎNGÎIEREA*" (JSF 122)
27) MICHAEL HĂULICĂ: „*MADIA MANGALENA*" (JSF 66)
28) COSTI GURGU: „*ROBERT*"(JSF 100)
29) DAVID BRIN: „*SFERELE DE CRISTAL*" (NEW) (JSF)
30) RADU PAVEL GHEO: „*CÎNTUL PENTRU CALEA FĂR' DE TIHNĂ*" (NEW)(JSF 112)

Clasament
(august)

1) COSTI GURGU	1069
2) SEBASTIAN A. CORN	847
3) DON SIMON	813
4) LIVIU RADU	545
5) MIHAIL GRĂMESCU	542
6) ANA MARIA NEGRILĂ	304
7) FLORIN PÎTEA	243
8) LIVIU SURUGIU	198
9) AURELIUS BELEI	196
10) ANA VERONICA MIRCEA	181
11) LADISLAU DARADICI	146
12) MICHAEL HĂULICĂ	126
13) RADU PAVEL GHEO	77
14) ROBERT DAVID	72
15) MONICA NICOLAU	55
16) DĂNUŢ IVĂNESCU	44
17) CĂTĂLIN IONESCU	39
18) NICOLAE TIŢA	37
19) NICOLAE C. ARITON	36
20) DORU STOICA	36
21) MIHAI VICTOR STOICA	32
22) MIRCEA LIVIU GOGA	22
23) CRISTIAN LĂZĂRESCU	20
24) OVIDIU BUFNILĂ	19
25) ALEXANDRU VĂRZARU (NEW)	19
26) ADRIAN TRIF	17
27) ADRIAN BĂNUŢĂ	14
28) RADU DRAGOŞ NEACŞU	10
29) POMPILIAN TOFILESCU	9
30) GABRIEL BRĂILA	9
31) SILVIU NICOLAE	9
32) DAN SOCIU	8
33) OCTAVIAN MUSTAFA	8
34) ANDREI COJOCARU (NEW)	6
35) PAUL IOAN	5
36) SORIN SIMION	4
37) MOCANU MATEI (NEW)	4
38) DRAGOŞ PALADE (NEW)	1

TOP 30
AUGUST

Ce mă surprinde şi mă bucură în acelaşi timp, este fidelitatea cititorilor pentru scriitorii români. Acest lucru se poate constata uşor studiind Topul 30:

– Primele locuri sînt ocupate de trei scriitori români: 1) Costi Gurgu – „Coroziune", 2) Liviu Radu – „Epitaf pentru Laura" şi 3) Mihail Grămescu – „Apocrifa după Maria".

– În fiecare lună intră cel puţin un scriitor român în Top.

– Ray Bradbury (un monstru sacru) proaspăt intrat, iese după numai o lună de Top.

Iată numai trei motive în sprijinul afirmaţiei mele. Şi îmi pun întrebarea: oare se simte o creştere calitativă în scrisul românesc, sau putem nota o creştere în naţionalismul fanilor? Ce ziceţi, poate cineva să-mi răspundă? (Adresa e aceeaşi!)

Revenind la problemele noastre, îi vom trata mai întîi pe „alieni", ca să scăpăm de ei, şi apoi îi vom vedea pe „neaoşi". Deci, Robert Bloch cedează pentru a doua oară teren, coborînd de pe locul 2, pe locul 5, într-un vizibil regres, cred eu ireversibil. Philip K. Dick se menţine pe locul 4 într-o atitudine nehotărîtă. Este pentru a doua oară cînd ia o pauză, interesant fiind ce va urma! Octavian Butler cu cei doi copii ai săi (cel de sînge şi celălalt!) insistă pe aceleaşi locuri 7 şi 8, pentru care însă pot să vă spun că luptă din răsputeri în faţa valului naţional. Cît despre alţi alieni, îi vom găsi tocmai în lotul ultimelor zece locuri: Greg Egan – „Mîngîierea" (mai-28, iunie-30, iulie-23, aug.-26), care se tot învîrte pe cărări bătute, vizibil depăşit de concurenţă şi David Brin – „Sferele de cristal", proaspăt intrat, luînd locul lui Ray Bradbury. Rămîne de văzut care-i va fi evoluţia viitoare! Cam atît despre alieni, deşi nu mă pot abţine să nu remarc că, într-o ţară unde aproximativ 60% din cei publicaţi sînt străini, iar în singurul top (şi ăla de treizeci de locuri) nu sînt decît şase alieni, pare destul de evidentă preferinţa fanilor pentru producţiile autohtone. Sau...?! (Poate mă lămuriţi şi pe mine – şi apropos, n-ar fi rele şi nişte sfaturi pentru cititori!)

În ce-i priveşte pe neaoşi, după ce am văzut că pe primul loc se menţine Costi Gurgu – „Coroziune", că pe locul 2 trece după o ultimă luptă Liviu Radu – „Epitaf pentru Laura" (ian.-25, feb.-14, martie-4, apr.-4, mai-2, iunie-3, aug.-2), de data asta părînd încrezător în victorie, iar că pe locul 3 urcă Mihail Grămescu – „Apocrifa după Maria", printr-o lovitură scurtă şi surprinzătoare pentru liniştita sa evoluţie, în fine, deci după ce deja am văzut toate astea, mai putem remarca: Costi Gurgu – Povestea CuCyber" (ian.-11, feb.-8, martie-13, apr.-11, mai-14, iunie-14, iulie-11, aug.-9) reintră în lotul primelor zece locuri după o luptă acerbă de şapte luni, de menţinere în zona acestora; în aceeaşi idee e vizibil şi efortul lui Ana Maria Negrilă cu „Schimbarea la faţă" (ian.-9, feb.-12, martie-15, apr.-15, mai-11, iunie-11, iulie-13, aug.-10). Pe aceeaşi direcţie, mai este de remarcat evoluţia zbuciumată a textului „Ragnatok", care confirmă regula: reclama – şi în special cea negativă – este sufletul comerţului, şi în urma numeroaselor şi nemiloaselor şi româneştilor atacuri, urcă fulgerător de pe ultimele trei locuri direct în mijlocul topului (locul 15). Şi atunci mă întreb – să fie oare tot tam-tam-ul făcut în jurul ei, în toate revistele, o mişcare concertată a cuiva interesat ca faima acestui text să ia amploare? Oare S.A.C. & B.I. ştiu ceva de toate astea, sau interesele sînt mai înalte? (Adresa e aceeaşi!)

Dintre textele mai noi se remarcă: Ladislau Daradici – „Ospiciul" (iunie-25, iulie-18, aug.-14), cu o evoluţie bună, tinzînd spre primele zece locuri, eveniment ce probabil va avea loc într-un viitor apropiat; Don Simon, care baletează în continuare, textele vechi aflîndu-se în cădere liberă, în contrast cu cele noi, într-o surprinzătoare evoluţie – „Antonia cu ochii arşi" (mai-26, iunie-28, iulie-22, aug.-13) şi „Templul Focului" (iulie-27, aug.-18); precum şi Sebastian A. Corn cu aceeaşi politică ca la Don Simon, nou intratul său text în iulie – „Parcurs de golf", urcînd fulgerător de pe locul 30, direct pe locul 20. Dacă o ţine tot aşa, în două săptămîni redevine liderul Topului 30.

Luna aceasta avem doi New-Entry: David Brin – „Sferele de cristal" pe locul 29, despre care am mai vorbit şi Radu Pavel Gheo – „Cîntul pentru calea făr' de tihnă" pe locul 30, ce realizează astfel o premieră în cadrul Topului 30 – reîntoarcerea în top, la o lună după cădere (mai-30, iunie-29, iulie-?, aug.-30).

Ca în fiecare lună, urmează completarea: „foarte aproape de reuşită" au fost şi: Liviu Radu – „Spre Ierusalim", la numai opt puncte diferenţă (ceea ce vă spun eu, că-i foarte puţin), Ursula K. Le Guin – „Cei care pleacă din Omelas" şi Serge Brussolo – „Jurnal neterminat". În aceste condiţii, cu o astfel de concurenţă (un Brussolo şi o Ursula!) revin la întrebarea iniţială, cu atît mai mult cu cît cel care urma să intre, ca punctaj, era totuşi, tot un român.

Privind puţin şi spre Clasament, putem observa contraatacul lui Sebastian A. Corn, care după leapşa de luna trecută trasă de Don Simon, face un salt admirabil (dar de loc surprinzător, ţinînd cont de volumul textelor publicate în ultimul timp şi de premiul de la Eurocon, deci cum vă spuneam evoluţia Topului reflectă reacţia fandomului la noutăţi), astfel încît pe locul 2, depărtîndu-se binişor de Don Simon şi nu în ultimul rînd micşorînd handicapul faţă de Costi Gurgu.

Aceeaşi mişcare se poate observa şi la locurile 4, 5, unde Liviu Radu îl detronează pe Mihail Grămescu, însă jocul e mult mai dur, diferenţa dintre ei fiind doar de trei puncte, şi de asemenea se mai poate remarca la locurile 8, 10 şi 11, 12, unde Liviu Surugiu (acum pe locul 8) mai sapă puţin înlăturîndu-l din cale (fără scrupulel) pe „veteranul" Aurelius Belei, iar Michael Haulică mai cade un loc în faţa nou venitului Ladislau Daradici. Să vedem cine urmează!

Nou intraţi în Clasament, de data asta sînt Alexandru Vărzaru, direct pe locul 25, Andrei Cojocaru pe locul 34, Mocanu Matei pe locul 37 şi Dragoş Palade pe 38.

Vă anunţ de acum, că în momentul în care în Clasament se va ajunge la 40 de locuri, nu voi mai publica în JSF decît primele 30 de locuri, celelalte putînd fi aflate numai la cerere de cei interesaţi. La sfîrşitul anului se va face o listă cu toţi scriitorii intraţi în Clasament, în poziţiile şi cu punctajele din acel moment, listă care va fi distribuită la zilele JSF invitaţilor, precum şi celor interesaţi, prin poştă. Lista va prezenta cotarea scriitorilor români de către cititori, după un an de publicare, interesul unui astfel de Clasament putîndu-se deduce destul de limpede.

Mulţumiri celor care s-au întors din vacanţă cu noutăţi pentru Maciste, precum şi numeroşilor participanţi la concursul Top 30-JSF. Am fost nevoit să fac o tragere la sorţi pentru desemnarea cîştigătorului, care este: Vârtejanu Dragoş-Niculaie (Bucureşti), pe care-l rog să contacteze redacţia JSF (marţi, miercuri, ora 15,30–18,30) pentru ridicarea premiului.

Răspunsul corect era: textele prezente în Top 30 din ianuarie şi pînă acum, şi semnate Sebastian A. Corn, au fost: „Adrenergic", „Farial", „Aşteptînd exodul din Goatza", „Ragnarok", „Parcurs de golf". Iar evoluţia lui „Ragnarok" a fost: ian.-26, feb.-29, martie-18, apr.-19, mai-22, iunie-23, iulie-28.

A doua ediţie a concursului pentru cei mai fideli fani SF, are ca premiu – un manuscris original Mihail Grămescu cu autograf şi dedicaţie (gîndiţi-vă că deja...!). Iar întrebarea este: Ce texte a avut Mihail Grămescu în Top 30 din luna ianuarie pînă acum şi ce texte i-au apărut în acest an în JSF? Răspunsurile se vor trimite pe adresa JSF, pînă la sfîrşitul lunii octombrie.

CONCLUZIE: Primesc pe adresa JSF topurile voastre (15-20 locuri) pe luna septembrie, cu texte de autori români din 1994 şi de autori români şi străini din 1995 (inclusiv luna septembrie), din orice publicaţie SF (am remarcat că a-ţi extins aria şi mă bucur, însă pentru cei care n-au prins pontul le repet ideile: Anticipaţia, Helion, SuperNova, Curierul Naţional, CNM, Almanahul Anticipaţia sau orice antologie). Pentru JSF, selectaţi texte inclusiv din numerele 133, 134, 135 şi 136.

P.S. – În ce-l priveşte pe Robert Silverberg îmi pare rău, dar volumul cu pricina a apărut acum cîţiva ani, iar nu anul acesta cum este enunţată chiar mai sus la concluzie. Dar mai sînt şi alte volume de autor şi antologii, şi care sînt apărute anul ăsta (vezi M. Grămescu, „Prietenii Fundaţiei", O. Bufnilă şi altele).

Cît despre un top al primelor zece romane, este interesantă ideea şi poate o vom face la sfîrşitul anului.

SARAH SMITH

FICȚIUNE ELECTRONICĂ *statutul artei*

Ultimul articol al lui Robert Coover despre "hiperficțiune" – din *The New York Times Book Review* – este important pur și simplu fiindcă există; un editorial în *NYTBR* oferă o aură de legitimitate unei mișcări artistice ai cărei aderenți mai sînt încă în stare să se suporte laolaltă într-o încăpere. Dar cronica lui Coover asupra ficțiunii electronice este incompletă și tributară valorilor literaturii tradiționale (căci, e–ficțiunea nu reprezintă doar "romane pentru computer"). Iată, acum, un expozeu bazat pe propria mea experiență și a altora în domeniu, asupra a ceea ce înseamnă să scrii la frontiera ficțiunii electronice.

Nu există un consens nici măcar asupra modului în care să numim ceea ce facem. The *Voyager Company* publică *"Expanded Books" ("ediții extinse")*, în timp ce *Eastgate Systems* produce *"serious hypertext" (hypertexte serioase")*, romane interactive și *"ficțiune electronică". Storyspace* creează *"webs"* ("benzi"); *Macromind Director* produce filme computerizate cu "distribuții" și "scene". *Hypercard* oferă "cărți" în "pachete". Și, bineînțeles, cel mai extins și mai de succes segment al pieții ficțiunii electronice produce "jocuri".

Am ajuns să scriu ficțiune electronică după un sfert de secol de experimente în studiul narațiunii în ficțiune și film. Într-o perioadă anterioară carierei mele universitare, am publicat lucrări asupra istoriei timpurii a celor două medii, romanul și filmul. În acele medii, a existat o perioadă caracterizată de teorii conflictuale, numite "comparative". Filmul "seamănă" cu teatrul, fotografia ori romanul. În ultimă instanță, în același mod descris de *Thomas Kuhn* în *Structura revoluțiilor științifice*, teoriile conflictuale au fuzionat într-o paradigmă exprimînd un sens universal a ceea ce reprezintă filmul.

Sînt de părere că acum ne aflăm în faza emiterii tezelor ce se exclud. Nu există o definiție general valabilă pentru *ficțiunea electronică;* ea există, este comparată cu "romanul pentru computer" sau cu filmul, ori cu o bancă de date, sau cu un *joc pe roluri*; nu este nimic din toate acestea. Unii dintre producătorii cinematografului de început, crezînd că filmul seamănă cu teatrul, filmau întotdeauna actorii din cap pînă în picioare și foloseau decoruri pictate... Tot ce-i posibil. Dar nu nedemne de a fi luate în considerație; învățăm din greșeli.

Experimentele cu ajutorul metaforelor creează posibilitatea de percepere a ceea ce este un mediu nou. Metafora cărții oferă una dintre soluțiile pentru interdependența dintre principalul utilizator și publicație, mijlocul prin care să-l ferești pe cititor de a se pierde în hiperspațiu. În cincizeci de ani ori poate în cinci – e posibil ca scriitorii și cititorii să găsească diferite soluții care să-i facă să se simtă în largul lor. Dar calea către aceste soluții este pavată cu schimbări de paradigme.

Sîntem reduși nu numai în standardele estetice, dar și în tehnologie, fiindcă în instituirea unui nou mediu, tehnologia se dezvoltă ca o reacție la nevoile artistice. Apelînd la o altă paralelă cu istoria filmului, prin anul 1905, producătorii de film au descoperit că ar putea folosi prim-planurile, cadrele foarte lungi, viteză variabilă și o cameră de filmat mobilă – dacă tehnologia i-ar fi putut sprijini în acest sens. Tripozii și macaralele camerei de filmat mobile, peliculele îmbunătățite și automatizarea variațiilor de viteză au reprezentat invenții dirijate total de artiști. Procesul continuă în *E–ficțiune* din zilele noastre, odată ce sistemele–autor devin din ce în ce mai orientate grafic și mai flexibile.

Așa cum remarcă și Kuhn, dezvoltarea consensului duce la ieșirea din uz a unor metafore, și alte elemente ale sistemului devin irecognoscibile. Unele reprezintă fundături, celelalte zac acolo pînă sînt îndepărtate de următoarea paradigmă. Așa cum voi menționa ceva mai încolo, am putut observa pălind deja unul din aspectele importante ale tezei originale despre hipertext a lui Ted Nelson și prematur după părerea mea.

În acest stadiu timpuriu al tehnologiei, creatorii de e–ficțiune folosesc o varietate de sisteme care, în marea lor majoritate, încorporează o metaforă a genului numit e–fiction. Este momentul propice pentru a arunca o privire generală asupra statutului artei: ce metafore îi sînt favorabile, ce tip de tehnologie o sprijină și ce îi lipsește. Există cinci metafore esențiale. Mă voi opri asupra fiecăreia și voi supune discuției, pe scurt, sistemele-autor care le încorporează, cu avantajele ori dezavantajele lor pentru scriitorul de ficțiune electronică independent. Voi aminti factorii care influențează producția și distribuția: caracteristicile, ușurința în utilizare, portabilitatea programului și costurile de producție și distribuție.

Sarah Smith locuiește în Boston. Ea este autoarea nuvelei „The Vanished Child" și a lucrării de e-fiction „King of Space". Eseul a apărut în New York Review of SF, nr.63/noiembrie 1993.

E-fiction ca „Electronic Book" („carte electronică")

Cel mai mare producător tehnic de pe piața cărților electronice este în momentul de față compania Voyager. *„Cărțile expandate"* („Expanded Books") ale companiei Voyager arată pe ecran ca o carte. Suportul lor sînt dischetele, pot fi accesate foarte rapid și au fișiere de dimensiuni relativ mici, toate acestea fiind în avantajul creatorului independent de e-fiction.

În plus față de text, *„cărțile expandate"* oferă index-uri electronice, facilități de căutare în text, notițe marginale și adnotări, sisteme de avertizare sonoră, ca în cazul ilustrațiilor și materialelor QuickTime, facilități pe care versurile tipărite nu le pot oferi. *„Cărțile expandate"* suportă accesarea din afară la filme QuickTime, videodiscuri, CD-uri audio, sunet și administrează scenarii HyperTalk.

„Cărțile expandate" conțin adesea atîta text cît ar putea cuprinde cîteva cărți groase, dar sînt mai ieftine (prețul mediu de vînzare cu amănuntul este cam 20 dolari).

Costurile de dezvoltare nu sînt un factor primordial pentru acest tip de fiction. Sistemul-autor pentru *„cărțile expandate"*, Expanded Book Toolkit, este ușor de folosit și la un preț rezonabil (295 dolari). *„Cărțile expandate"* care nu sînt destinate comercializării pot fi distribuite gratis. Pentru produsele comercializate, Voyager percepe o taxă de licență de 1% din prețul cu amănuntul, față de cea inițială, de 100 dolari.

Este limpede că Voyager se preocupă de creșterea unei piețe de cititori de e-fiction. Cei de la Voyager și-au distribuit produsele prin librării, cu oarecare succes, și au creat o piață solidă a textelor nonfiction, cît și a celor de ficțiune. Cu toate acestea, *„cărțile expandate"* prezintă cîteva dezavantaje semnificative. Ele sînt în esență tot cărți, cu un format de pagină dură și cu posibilități minime de „navigare" în interiorul textului. O problemă mai serioasă de marketing este că „expanded books" sînt deocamdată disponibile numai pe MAC; Voyager intenționează să le lanseze și pe PC, dar încă nu a dat pe piață nici un produs de acest fel.

E-fiction ca „Storyspace" („spațiu narativ")

La capătul celălalt al spectrului editării se află sistemul-autor Storyspace, distribuit de Eastgate Systems, principalul editor de literatură în hipertext adevărat. Condus într-o manieră flexibilă și cu pasiune de către Mark Bernstein, Eastgate Systems a publicat multe din lucrările hipertext de succes ale perioadei de început; printre ele și *„Afternoon" de Michael Joyce, „Victory Garden" de Stuart Moulthrop, „Quibbling" de Carolyn Guyer și Its Name Was Penelope" de Judy Malloy.* (În ideea unor dezvăluiri complete, Eastgate Systems a publicat și al meu *„King of Space"*).

Dezvoltat de pionerii hipertext-ului - *Michael Joyce, Jay David Bolter și John B. Smith - Storyspace* este un sistem-autor unic, cel mai simplu și mai puțin dependent de metafore dintre toate produsele aflate pe piață. În ideea că-i putem atribui totuși o metaforă, scrierea se face într-un „writing space" („spațiu de scriere") în care se pot încastra și alte spații. Spațiile pot fi grupate. Spațiile pot conține text sau grafică, ori pot fi simple deținătoare de alte spații, ori ambele deodată.

Spațiile sînt conectate. Pentru a face legătura unui spațiu, scriitorul îl selectează sau depune un text în el, după care selectează spațiul de destinație. Cititorul se mișcă dintr-un spațiu în altul prin aceste legături. De obicei, un spațiu de scriere este conectat cu un număr de alte spații. Spre exemplu, fraza *„Ted l-a dus pe Terri la cinema"* ar putea avea conexiuni la *„Ted"*, *„Terri"* și *„cinema"*, fiecare conducînd către alt spațiu de scriere.

Nu există un limbaj de programare, ci doar logica booleană, de forma *„dacă cititorul a parcurs acest spațiu, să meargă în X, altfel să se ducă în Y"*.

Storyspace este cea mai matură dintre toate metaforele actuale ale ficțiunii electronice. Te forțează să gîndești altfel. Textul este un *„spațiu de date"* („data-space"), o serie de locații amestecate, împletite într-o structură făurită la alegerea cititorului. Narațiunea de tip secvențional dispare; în locul ei, produsele Storyspace se disting printr-o împletire deasă de trimiteri, a cărei formă, la fiecare citire, este rodul colaborării dintre scriitor și cititor. După cum spune Michael Joyce, narațiunea se îndepărtează și se întoarce asupra sieși, *„înglobînd poezia în proză"*. Toate lucrările Storyspace de pînă acum reprezintă literatură mainstream pentru adulți.

Pînă în prezent s-au dezvoltat două stiluri

literare Storyspace - dacă se poate spune că un stil poate fi reprezentat de o singură lucrare de succes. *„Afternoon"* de Michael Joyce, primul mare succes al hipertext-ului fiction, se construieşte pe structuri sinuoase de legături şi logică, controlînd mobilitatea cititorului prin naraţiune. Stuart Moulthrop ţinteşte către un stil mult mai deschis. În strălucita şi complexa lucrare *„Victory garden"* a lui Moulthrop, un e-fiction ce are ca subiect prima zi a războiului din Golf, cititorul are acces la povestea vieţii, rîndurile scrise şi gîndurile diferitelor personaje, centrate în jurul unei *„grădini a victoriei"*, harta deschisă a întregii povestirii.

Storyspace este cu adevărat ceva nou. Autorul scrie, iar cititorul experimentează într-o altă manieră. Fiecare este purtat de propriile plăceri şi aşteptările sale faţă de o asemenea lucrare. Acest lucru poate fi un „dezavantaj"; cititorii se pot simţi dezorientaţi într-o experienţă atît de întinsă şi amorfă. Cînd se selectează noi opţiuni, relaţia dintre spaţiile de scriere se modifică; ies la iveală noi informaţii. Caroly Guyer nota: *„Citesc Afternoon de doi ani şi încă n-am epuizat toate posibilităţile"*. Participarea unui prieten la citire poate modifica radical povestirea, descoperind opţiuni nebănuite. Asta însemnînd ficţiune interactivă; povestea descoperită ia, într-o anume măsură, forma preconcepţiilor cititorului.

Sistemul-autor Storyspace este ieftin (215 dolari, inclusiv versiunea runtime, şi cu distribuţie scutită de taxe). Spre deosebire de multe sisteme-autor, funcţionează în condiţii bune şi pe calculatoare MAC mai puţin performante, iar fişierele Storyspace sînt suficient de mici pentru a permite distribuirea lor pe dischete. Şi totuşi, cînd este vorba de timpul petrecut pentru creaţie, nu iartă. O lucrare Storyspace tipică poate conţine sute pînă la mii de spaţii de scriere, cu sute pînă la mii de legături; să creezi un Storyspacefiction îţi ia cam tot atît timp cît scrierea unui roman.

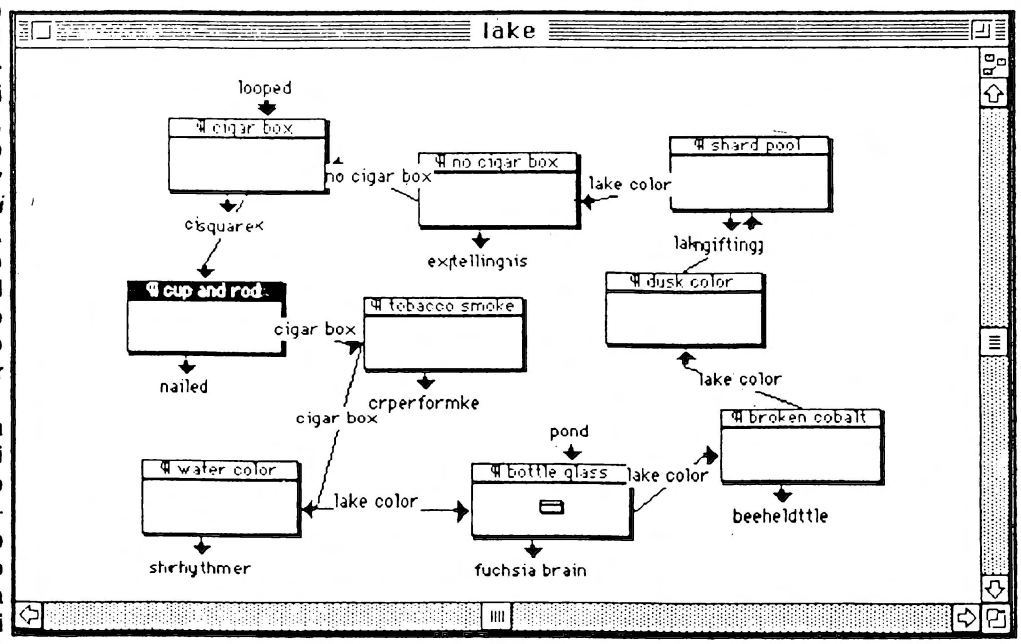
Storyspace prezintă cîteva dezavantaje frustrante. Adresarea în Windows este ceva mai greu de realizat decît pentru alte sisteme, iar transferul graficii este dificil. O problemă şi mai serioasă - nu există un limbaj de programare. Storyspace impune în mod tacit o poetică a afinităţilor în ficţiunile sale, e o poetică - aşa cum o denumeşte Coover - a unei *„geografii obscure şi a visului"*.

„Afternoon" şi *„Victory Garden"* reprezintă culmea succesului cînd visezi cu ele şi deplorabile în momentul cînd vrei să intervii pe text. Deşi ştii exact ce vrei să faci şi ştii cum se poate face, cu condiţia să ajungi la un „screen" anterior, nu reuşeşti pentru că interfaţa-utilizator nu permite acest lucru. În condiţiile filozofiei narative a lui Moulthrop, de exemplu, ar trebui ca în mod normal să te poţi întoarce în grădina din *„Victory Garden"*. Se poate bănui că, de fapt, nu te poţi întoarce acolo, nu din motive filozofice, ci doar pentru că Storyspace nu prevede echivalentul unei taste de revenire sau a unei instrucţiuni GOTO.

Cu toate acestea, chiar şi cu aceste lipsuri, Storyspace este sistemul-autor indispensabil, singurul sistem pe care trebuie să-l cunoască un autor serios de hipertext.

E-fiction ca „arhitectură"

Un aspirant la calitatea de autor de hipertext declara că se gîndeşte la lucrarea sa ca la *„modelul unui traseu de golf"*, cu găuri care pot fi jucate în orice ordine de către jucători mai mult sau mai puţin îndemînatici. El se referea, de fapt, la „căile" naraţiunii, adesea cu obiective şi afinităţi diferite. Este interesant faptul că mulţi scriitori de hipertext îşi structurează povestirile în jurul unor metafore spaţiale (arhitectură, peisaje, hărţi). Pe lîngă produsele comerciale cum ar fi *„The Playroom"*, exemple demne de remarcat ale genului sînt *„Uncle Buddy's phantom Funhouse" de John McDaid, „Marble Springs" de Deena Larson şi „If Monks Had Macs"*, un studiu liber făcut de Brian Thomas şi prietenii săi, asupra lucrării *„Imitation of Christ"* de Thomas á Kempis. (Toate aceste lucrări sînt disponibile în pachete HiperCard ale companiei Eastgate Systems; *„If Monks Had Macs"* este disponibilă şi în formă freeware).



Adesea, autorii din HyperCard introduc noţiunea de construire prin adăugire a textelor - mîzgălind pe marginea lor ori făcînd adnotări personale. *„Marble Springs a lui Larson, o variantă feministă a lucrării Spoon River Anthology"* este, în mod declarat doar în parte *„completată"*; Larson a scris poeme pentru majoritatea personajelor feminine, lăsînd personajele masculine în seama cititorilor. Trebuie să recunoaştem că, măcar, alegerea lui Larson dă greutate tăcerii; efectul este cel al unei prezenţe feminine tutelate de o absenţă masculină tacită. Reluarea în manieră trăznită a biografiei lui John McDaid (sau poate a altcuiva), într-o formă cu adevărat postmodernistă, nu numai că încurajează graffiti-ul, mai cuprinde şi o *„carte a mortului"* („dead man's book"), o arhitectură secundară completă, ascunsă în spatele primei.

HyperCard este sistemul economic de elecţie pentru cei care creează pe calculatoare MAC şi apreciază grafica. Este ieftin (195 dolari, cu runtime anulat), Posedă o imensă bibliotecă cu sisteme de avertizare sonoră pre-programate, o comunitate largă de utilizatori şi, cel mai important, o reţea de distribuţie prin Heizer Software şi produse shareware.

Marele său dezavantaj este că într-adevăr nu se poate transfera pe calculatoare PC. Dintre cele cîteva sisteme care se presupune a fi capabile să convertească pachetele HyperCard în Windows, ToolBook este prea lent şi, după cum declara John McDaid, conversia este extrem de dificilă. WindowCraft nu transferă imagini. Singurul sistem care făcea un transfer bun, Spin naker Plus, nu mai este distribuit de Spinnaker Software, iar viitorul său pe piaţă este incert.

E-fiction ca „Joc"

Firma care a răspîndit jocurile fiction a fost „ADVENTURE". Printre succesele sale de început au fost *„Amnesia" lui Thomas Disch* (Cognetics, 1986, ieşit acum de pe piaţă) şi *„A Mind Forever Voyaging"* a lui Steve Meretzky (Infocom). Campionii momentului cuprind cam tot, de la simulările Maxis pînă la Super Nintendo. Din punct de vedere tehnic, toate au la bază o bancă de date sau un sistem de reguli; ceea ce trebuie să se vadă apare pe un fel de display. Cîndva, informaţia a fost text, acum este grafică explozivă şi sunet. Prin complexitatea şi dimensiunea lor, crearea jocurilor moderne a devenit imposibilă pentru realizatorul independent; definitivarea unui joc i-ar cere între doi şi zece ani. Marea majoritate a creatorilor de jocuri comerciale lucrează cu sistemele proprietarului şi în grupuri.

„Jocurile sînt duşmanul", spune

Michael Joyce, cel puţin cel al literaturii. Cu puţine excepţii (simulările Maxis sînt una dintre ele), acest tip de e-fiction te ajută doar să evadezi. În loc să tindă spre un efect complex de interacţiune reală, ele prezintă o serie de ţeluri lipsite de importanţă, descentralizate, şi constituie un divertisment avînd drept scop atingerea unui obiectiv simplist. Nici nu sînt cu adevărat interactive. Îţi controlează mişcările; singura ta opţiune este să ajungi „acolo" în mod inteligent, supravieţuind şi colectînd diferite obiecte pe parcurs. *„Am harponul şi o cabină pe vasul Pequod, acum unde este marea balenă albă?"* Modestia obiectivelor separă jocurile de adevăratul fiction.

Jocurile funcţionează bine ca e-fiction cînd ţinta lor finală nu este nici modestă, nici restrictivă. *„Amnesia"* îi permite utilizatorului să rateze, dar deseori îl înţeapă răutăcios pe cel ce reuşeşte; parcurgerea este gradată pe mai multe nivele şi este umilitor să realizezi că, după ce ai „reuşit" jucînd prudent, ai obţinut un scor imens pentru supravieţuire, dar zero pentru inteligenţă şi caracter.

În cel mai bun caz, jocurile sînt o metaforă atractivă, dar stîngace pentru exerciţiile de inteligenţă. În cel mai rău caz - şi asta se întîmplă cel mai des - elementul e-fiction al jocului îl frustrează pur şi simplu pe utilizator. Spre exemplu, în *„Uncle Buddy"* trebuie descoperită o a doua arhitectură, crucială, aflată „înăuntrul" primei case, rezolvînd ghicitoarea Sfinxului. Dacă reuşeşti să o rezolvi, (şi nu este prea greu), bucuria reuşitei depăşeşte cu mult descoperirea în sine. Dacă nu reuşeşti, ori nu mai poţi afla ce se întîmplă mai departe, ajungi să-l urăşti pe McDaid, autorul, că a făcut-o atît de greu de găsit.

E-fiction ca „film"

În ultimii doi ani a devenit posibilă rularea filmelor pe computer. Standardul pentru video este QuickTime, care produce filme cu rezoluţie slabă şi de dimensiunea unui timbru comemorativ mare. Pentru animaţie, standardul este Macromedia Director.

Director este sistemul grafic performant disponibil producătorului independent (deşi la un preţ ridicat; întregul sistem ajunge pînă la 1000 dolari numai pentru software şi are nevoie de un calculator Mac cu hardware robust). *Director* a fost folosit la realizarea unor produse comerciale foarte atrăgătoare *(Spaceship Warlock, Total Distortion, The Journeyman Project*). Este performant în animaţie şi satisfăcător în privinţa editării de text şi a comenzilor. Are un limbaj de programare adecvat (deşi cei care au lucrat în programarea orientată pe obiecte nu-l vor agrea), un program de emulare pentru Windows, *runtime* dezactivat şi distribuire liberă.

Dar principalul dezavantaj al *sistemului Director* este una din cele mai puternice metafore ale genului; totul în acest produs încearcă să te convingă că e-fiction seamănă filmului convenţional. *Icon-ul* este un scaun de regizor, obiectele grafice sînt numite „distribuţie" iar cartelele HyperCard devin „cadre". Deşi nu există nici un motiv ca aceste cadre să se succeadă, îţi este totuşi necesară o oarecare tărie de caracter să te abţii să faci tocmai asta. Berstein, de la Eastgate, remarca la *„Ambulance" de Monica Moran*, o schimbare de ton la transferul de pe HyperCard pe Macromedia Director; *„Conexiunile din HyperCard devin succesiuni de cuvinte în Director"*. Pentru că veni vorba, prima versiune a programului Windows Player în Director, acum înlocuită, ignora toate variabilele globale şi scenariile de film, adică cele mai bune instrumente de manevrare a datelor şi legăturilor din Director.

Grafiţa e-fiction cu cel mai mare succes de pînă acum se pare că aparţine scriitorului şi artistului video de pe coasta de vest, Greg Roach. Combinînd QuickTime, HyperCard şi Director, Roach a produs un volum imens de opere pentru revista sa *„Hyperbole"*, pentru compilaţiile QuickTime '92 şi '93 pe CD-rom şi, cel mai recent, pentru *„The Madness of Roland"*. La prima vedere, *Roland* pare să aibă efecte vizuale interesante, ca acelea prezentate în jocuri, muzică şi text complet (Roach a muncit din greu), dar, în rest, nu spune mare lucru. Principalul punct de interes al lucrării este că Roach a produs toate acele efecte sonore „doar" pentru suma de 35.000 dolari.

Roach a avut mult mai mult succes cu poveştile sale moderne: o ficţiune interactivă, *„The Wroong Side of Town"*, care a cîştigat premiul Best in Show la festivalul de film QuickTime '92 şi *„Big Warm Bear Arms "*, care a cîştigat premiul pentru cea mai bună naraţiune la Festivalul din '93. *„Big Warm Bear Arms"* este o biografie centrată în jurul unei trădări inevitabile, povestită prin intermediul versiunii QuickTime şi folosind filmele de familie ale lui Roach şi filmele sale experimentale.

Interactivitatea este relativ simplă, dar combinaţia dintre drama dulce-amăruie şi imaginile granulare ajunge să creeze efectul unui fond narativ persuasiv, nostalgic şi plin de regret. Roach este un artist care merită să fie urmărit; căutaţi-i romanul SF interactiv *„No One Dreams Here"*, apărut la sfîrşitul anului '93.

Realităţile ficţiunii electronice

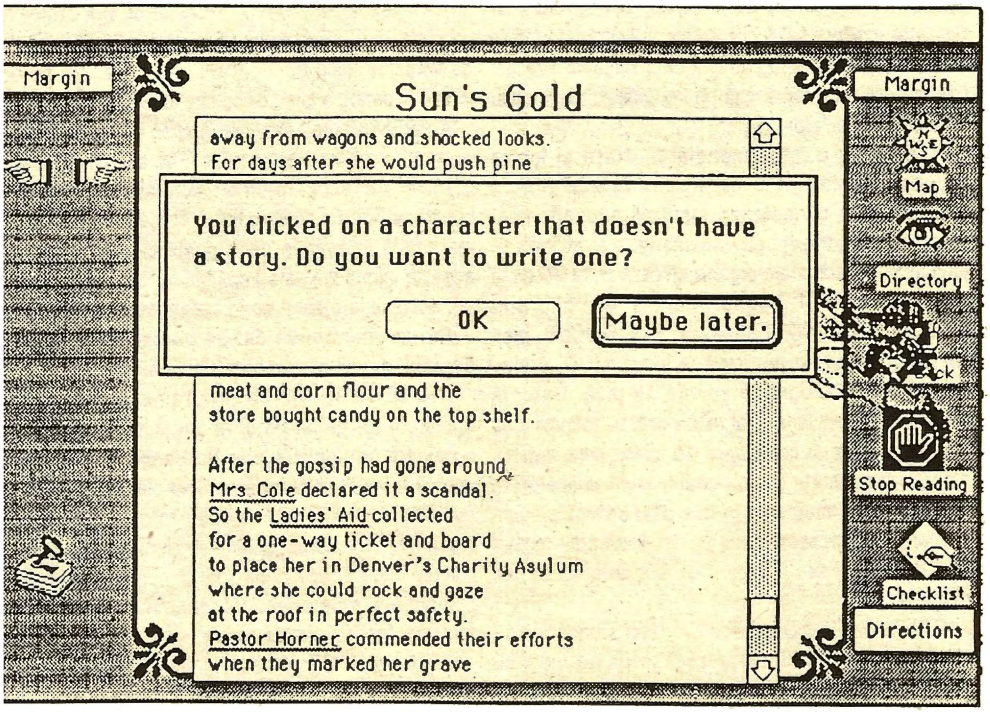
„Pentru a fi acceptată ca paradigmă, declara Kuhn, o teorie trebuie să pară mai bună decît celelalte cu care se confruntă, dar nu este nevoie, şi de fapt nu a fost niciodată nevoie, să explice toate aspectele cu care se confruntă". Sîntem în stadiul în care abundă teoriile asupra hipertext-ului şi realizările stîngace.

Privind prin prisma acestor teorii, ies la iveală cîteva lucruri în privinţa hipertext-ului în această etapă foarte volatilă a carierei sale.

Principala slăbiciune este relaţia autor-cititor. În spatele cui cade responsabilitatea problemelor literare de autor, cum ar fi tematica, obiectivele, calitatea? Cine este cel care hotărăşte unde se opreşte firul povestirii? Cine este cel care investeşte volumul enorm de muncă necesar pentru a crea acel univers ficţional interactiv, măcar suficient, dacă nu complet? Răspunsul acestor întrebări ar putea fi o formă de grup de autori care să-şi împartă atribuţiile, după modelul (să zicem) al grupurilor de creaţie soft, ghidat de creativitatea membrilor săi, cu responsabilităţi împărţite, sub conducerea unui director de creaţie. Acesta este modelul în care lucrează deja McDaid, Roach şi creatorii comerciali. În modelul lui Larson, o parte din grupurile fără scop comercial deja nu mai fac nici o distincţie între autor şi cititor; cînd găseşti un loc gol în text, poţi să-l umpli.

O a doua slăbiciune o reprezintă limitările sistemelor-autor actuale şi părţii hardware. Sistemele e-fiction ar trebui să fie capabile să facă cel puţin următoarele lucruri:

- E-fiction ar trebui să cuprindă una sau mai multe zone care să conţină elemente. Aceste elemente pot fi grafică, animaţie, sunet, text, conexiuni sau programe, precum şi alte zone.
- E-fiction trebuie să aibă zone în format WYSIWYG - de exemplu pagini tehnoredactate, grafică sau animaţie/video. Zonele şi elementele trebuie să conţină sau să se refere la băncile de date, sisteme bazate pe reguli (sisteme-expert), ori obiecte. Ariile şi elementele pot conţine sau se pot raporta la alte arii şi elemente, inclusiv alte opere de artă (şi alte lucrări de e-fiction).
- Zonele pot fi organizate în mai multe moduri: ierarhic, secvenţial, tematic, prin text explicit sau legături grafice, sau „la inspiraţie", în funcţie de interesul cititorului. Textul să poată fi derulat separat, grafica să poată fi extrasă măcar cu ajutorul cuvintelor-cheie. Ariile şi elementele pot fi conectate între ele. Orice (text, grafică, obiecte, etc.) poate să fie un capăt al legăturii, cuplat cu orice altceva. Legăturile pot fi grupate în artere. Ariile, elementele şi conexiunile pot fi programate şi generate „din mers". Ariile dintr-o anume lucrare pot diferi în obiective, format şi stil.
- Sistemul-autor poate să includă un limbaj de programare.
- Ar trebui să ruleze pe orice computer personal şi/ sau să fie uşor de transferat între ele.
- Caracteristicile interfeţei-utilizator sînt importante; cititorii ar putea să aştepte să primească soluţii pentru a se descurca în labirint. Dacă acestea nu există, situaţia trebuie să se datoreze motivelor naraţiunii şi nu pentru că soft-ul nu este prevăzut cu această posibilitate. Metafora *„lumii materiale"* este una din soluţiile la problema design-ului interfeţe-utilizator, atît pentru fiction cît şi pentru sistemele-autor. Însă această metaforă este imperfectă.
- Experimentarea unei lucrări de hipertext ar trebui să varieze în funcţie atît de interesul cititorului, cît şi de intenţiile autorului.
- O anumită lucrare de e-fiction ar trebui să poată fi scrisă atît de „autor", cît şi de „cititor".



O propunere modestă:

METAPARADIGMA FICŢIUNII ELECTRONICE

Această ultimă chestiune reprezintă şi aspectul cel mai interesant şi mai tulburător al ficţiunii electronice. E-fiction este interactiv, nu numai pentru că i se oferă cititorului posibilitatea de opţiune. Relaţia dintre autor şi public eşuează. Autorul a avut cîndva un control asupra formei lucrării sale. Acum autorul este un modelator de trasee de golf, generatorul unei lumi de împărţit cu alţii, stăpînul turnului, sursa metaforei. Cititorul este comentatorul, ucenicul-vrăjitor, succesorul său. Unii critici reacţionează la acest fapt cu o groază teribilă. Oare asta nu înseamnă de fapt că autorul nu mai poate controla calitatea cărţii sale?

Paradigma esenţială aflată în spatele acestei spaime este aceea a artistului unic stăpînind complet o lume ficţională. Artistul este conducătorul, cititorul îl urmează. Artistul este creatorul, cititorul este consumatorul. Mulţi artişti găsesc această paradigmă extrem de confortabilă.

Însă ea este mai degrabă confortabilă decît reală. În viaţa adevărată, printre autorii adevăraţi, chiar şi în literatura mainstream, monarhia autorului este democratizată de tradiţia în care scrie. Cărţile mainstream nu sînt numai vîndute şi citite, ci şi la îndemînă, pentru că seamănă cu celelalte cărţi. Ficţiunea ca gen are propriile sale tradiţii şi există şi aici un comerţ înfloritor, nu numai de concepte împărtăşite, ci şi de universuri de concepţie colectivă, în care autorul original este implicat numai ca modelator al traseelor de golf. În fanzine şi în reluări, autorii combină şi potrivesc personaje: Sherlock Holmes îl poate întîlni pe Dracula. În filme, materialul este reluat cu şi mai multă ardoare. Artiştii care lucrează pe computer împart filmele în elemente componente. „Casablanca" este „colorată", iar Humphrey Bogart şi Marilyn Monroe apar în reclame comerciale. Povestea devine material brut pentru o altă poveste.

În plus, interesul cititorului modelează povestirea. Cititorul consumă sau sare peste ce doreşte, poate aduce în prim-plan personaje minore, retrogradează teme majore. Un cititor atent poate să facă orice operă să strălucească, cel fără har reduce totul la platitudine. Dezasamblarea unei opere este o realitate a vieţii literare.

În termenii paradigmei de „originalitate" - paradigma tradiţională a literaturii - mare parte din aceste lucruri denotă o atitudine deplorabilă şi de prost gust. Dar sugerează o altă paradigmă şi acest lucru, cred eu, este esenţial pentru ceea ce a reuşit să aducă hipertext-ul.

Merită să amintim că definiţia originală a lui Ted Nelson dată hipertext-ului era nu numai literară, ci şi socială. Fiecare hipertext separat devine parte a unui unic şi cuprinzător corp de cunoştinţe, permanent adăugit şi comentat. Se aşteaptă de la indivizi să adauge informaţii noi şi să deschidă alte căi prin labirint.Într-un fel, denumirea de „hipertext" este eronată. Hipertextele ar putea deveni noduri ale unui spaţiu mic, comentînd şi fiind comentate de alte zone ale acestui spaţiu.

Să luăm în serios definiţia lui Nelson. Să presupunem că hipertextul reprezintă un singur spaţiu fiction (şi non-fiction), a cărui fiecare componentă apare ca o parte a unei virtualităţi continue şi în expansiune. Se aşteaptă ca spaţiul nodal să se extindă şi să fie rescris de cititorii şi criticii săi (şi chiar de creatorul său), devenind cu toţii creatorii noului spaţiu. Oricine citeşte în mod activ este creator, indiferent dacă face notiţe pe lucrare, depune un text înăuntru ori îşi comunică ideile. Fără îndoială, nu toate actele de comunicare sînt „artistice" sau „bune", dar acest lucru este general valabil faţă de orice fel de artă umană, de la picturile rupestre încoace. Cititul este un act social creativ.

Vorbind din punctul de vedere al unui autor de hipertext, găsesc această paradigmă profund liniştitoare. Nu este în mod esenţial diferită de ceea ce a creat şi gîndit, timp de generaţii, literatura tradiţională; ca autori şi critici studiem opera altor autori şi intervenim pe text. Paradigma recunoaşte că ficţiunea se completează, nu în pagini ori pe ecran, ci în mintea cititorului. Ea furnizează o cale de a capta aportul cititorului la creaţie, mult mai eficient decît orice maşinărie pe care o posedăm în prezent.

Ceea ce lipseşte în acest stadiu este dotarea tehnică - şi lipseşte mult. Nu există sisteme-autor de hipertext cu adevărat bune; cele menţionate mai sus par mai bune în comparaţie cu celelalte. Mulţi autori potenţiali (şi cei consacraţi) de hipertext sînt săraci în resurse sau le lipseşte măiestria. Sistemul ideal pentru hipertext, ieftin, cuplat la reţea, care să funcţioneze pe orice calculator şi să fie şi uşor de folosit - n-a fost încă produs.

Cu toate acestea, viitorul se face simţit în literatură. E-fiction serios se scrie, se extinde şi este revizuit de indivizi, dintre care unii îşi spun autori, alţii - cititori. Pe Internet şi în BBS grupuri de persoane crează MUD - universuri concepute în comun, cu personaje care se întîlnesc şi interacţionează. Comunităţile literare au răsărit în jurul lui Storyspace şi Eastgate Systems , iar cîteva comunităţi de graficieni - în jurul sistemului Director. De acum doi ani, Robert Coover a pus umărul la constituirea unui atelier de creaţie pentru studenţii scriitori de hipertext la Brown; un alt atelier, care de data aceasta nu mai aparţine unei universităţi, s-a constituit în Boston /Providence. Ele sînt conectate şi îşi fac distribuţia printr-o reţea BBS largă şi prin reţele comerciale.

E-fiction „reprezintă un loc ciudat", declara Coover, „mai mult ca un spaţiul intern decît unul exterior, un spaţiu construit nu pe coordonate fizice, ci pe o imaginaţie fără margini". Seamănă acelor tărîmuri stranii ale începutului naraţiunii: piesa de teatru de prin 1585, romanul de prin 1735, filmul de prin 1900. Poeţii virtualităţii, dramaturgii şi producătorii de filme ori cititorii săi, ies acum la iveală. Urmăriţi acest hiperspaţiu.

GLOSAR

BBS (Bulletin Board System): Sistem Electronic de Informaţie. Conceput la sfîrşitul anilor '70, este o formă de comunitate virtuală, existînd în cyberspaţiu, în care participanţii (utilizatori obişnuiţi), folosind pseudonime, pot trimite şi primi mesaje publice şi private în orice formă imaginabilă, transfera software (cu copy-right şi /sau public domain), pot participa la jocuri Internet, etc. Se remarcă un sector „overground" în care se folosesc mai puţin pseudonime şi în care se evită discuţiile despre activităţi ilegale, şi mişcarea „underground" în care activităţile ilegale sînt foarte obişnuite, membrii folosesc nume false şi se schimbă informaţii şi software ilegal.

CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory): discuri compacte, asemănătoare celor audio, pe care se stochează date pentru computer. Datele nu pot fi şterse, dar există posibilitatea de a crea propriile discuri (cu Kodak CD Write Box). Substratul material este injectat într-o matriţă, iar suprafaţa reflectorizantă este din aluminiu. Avantaje: timp de viaţă mare, volum mare de date, acces direct. Preţul unui disc - 2 dolari, cel al unui player CD-ROM - 1000 dolari. Utilizat pentru cataloage, documente, publicaţii.

CYBERSPAŢIU (Cyberspace): „Frontiera electronică". Un mediu complet virtual, suma totală a BBS, reţelelor de computere şi altor comunităţi virtuale. Este în permanentă schimbare, există doar virtual, practic infinit, comunicaţiile petrecîndu-se instantaneu. De aceea, de multe ori, locaţia fizică este complet irelevantă.

EMULARE: procedeu prin care datele cuprinse într-un limbaj de programare pot fi transferate pentru a funcţiona într-un alt limbaj, complet diferit. De fapt, datele rămîn aceleaşi, doar modul de adresare şi de interpretare a lor traducîndu-se în noul limbaj.

FREEWARE: „eticheta" pusă unui program de calculator, care sugerează că programul respectiv poate fi distribuit fără nici o taxă către producător, cu condiţia ca programul să păstreze forma originală, nemodificată.

GOTO: instrucţiune care realizează o legătură logică între două blocuri de date. De obicei, este însoţită de o altă instrucţiune logică, IF. De exemplu: IF X, THEN GOTO Y („dacă" se îndeplineşte condiţia din X, atunci „du-te" la Y).

HARDWARE: suma echipamentelor electrice şi electronice din care este constituit un calculator; partea fizică, palpabilă a acestuia.

HIPERSPAŢIU: vezi CYBERSPAŢIU

HIPERTEXT: o lucrare constituită din text, grafică, sunet, etc., care poate fi rulat ca o carte (sau film) obişnuit, dar care conţine ramificaţii pe care utilizatorul le poate selecta, fie pentru a căpăta explicaţii sau date suplimentare pentru unele fragmente de text, fie pentru a obţine alte variante de desfăşurare a acţiunii.

ICON (icoană): reprezentarea grafică a unui obiect (de exemplu fişier de date, document de text, utilitar, unitate de disc) pe ecran. Icoanele sînt de regulă manevrate prin folosirea mouse-lui sau a altui dispozitiv direcţional.

INTERFAŢĂ-UTILIZATOR (User Interface): modalitate prin care utilizatorul comunică cu o aplicaţie computerizată. Utilizatorul dă comenzi prin intermediul tastaturii (sau, mai nou, prin microfon), iar soft-ul care joacă rol de interfaţă-utilizator interpretează comenzile şi le transformă în comenzi specifice programului care rulează. Practic, interfaţa-utilizator reprezintă un traducător, intermediar între om şi calculator.

INTERNET: o reţea mondială, uriaşă şi foarte populară, înfiinţată de Departamentul Apărării SUA în anii '60, care conectează instituţii educaţionale, corporaţii, organizaţii guvernamentale şi militare în jurul lumii. Există unele organizaţii care oferă acces la Internet marelui public, pentru un onorariu orar/lunar/anual (WELL,MindVox, Nyx, NetCom, etc). Utilizatorii Internet participă la jocuri MUD, preiau fişiere text şi programe scutite de taxă. Datorită accesibilităţii sale la un preţ relativ scăzut, mărimii (cea mai mare reţea de computere din lume), conectivităţii, calităţii şi cantităţii de informaţii, mulţi utilizatori ai reţelei preferă Internet-ul în faţa altor servicii precum CompuServe (deseori numit Compu$erve, din motive uşor de bănuit) sau Rodigy (care are un conţinut mai restrîns).

MUD (Multi-User-Domain, Multi-User Dungeon sau Multi-User Dimension): reprezintă jocuri de reţea cu roluri şi mai mulţi utilizatori, de tipul celor care există pe Internet în scop distractiv. MUD reprezintă lumi virtuale, bazate mai ales pe text, în care participanţii pot explora, schimba sau adăuga elemente noi. În unele cazuri, MUD nu este chiar un „joc" cu scor, atribute acordate jucătorilor, nivele, etc., ci mai degrabă o variantă a lumii materiale, în care participanţii „trăiesc" virtual.

PARADIGMĂ: exemplu, model. Ansamblu de termeni din aceeaşi clasă, care pot fi substituiţi într-un anume context.

PORTABILITATE: facilitate de a „pune" un sistem de operare de pe o platformă hard pe alta, fără ca acest lucru să se realizeze cu modificări majore ale sistemului de operare. De exemplu, portabilitatea unor programe, concepute pentru calculatoarele MacIntosh, pe platforme PC.

POST-MODERNISM: mişcare literară, artistică, filozofică şi culturală, orbitînd în jurul lumii post-industriale în care trăim. Tratează aspectele specifice societăţii moderne.

PROGRAMARE ORIENTATĂ PE OBIECTE: tip de programare avansată, care implică existenţa simultană a mai multor sub-programe în cadrul unui program mai larg, fiecare sub-program funcţionînd independent şi comunicînd cu altele asemenea. „Obiectele" create pentru o aplicaţie pot servi la construirea elementelor altor aplicaţii.

PUBLIC DOMAIN: tip de program de calculator care se consideră „de domeniu public". Programele etichetate astfel pot fi obţinute fără taxă, şi spre deosebire de programele freeware, pot fi modificate structural şi lansate pe „piaţă" în noua formă (bineînţeles, tot gratuit).

QUICKTIME: pachet software elaborat de firma APPLE. Ca extensie a sistemului de operare, QuickTime permite o integrare cuprinzătoare a diferitelor medii pe calculatoare MacIntosh. El dispune, printre altele, de suport pentru Kodak Photo-CD şi permite redarea de secvenţe video digitizate. QuickTime este disponibil şi ca versiune Windows.

RUNTIME VERSION: parte a unui pro.gram care face play-back, compară structura programului iniţial cu cea rezultată după utilizare şi reface structura originală în cazul apariţiei unor modificări. Cu o astfel de versiune, utilizatorii pot citi hipertexte, dar nu pot interveni pentru a le modifica sau dezvolta.

SCREEN (Ecran): imagine (grafică sau text) apărută pe monitorul unui calculator. Fiecare imagine sau „pagină" de text care umple ecranul monitorului se constituie într-un screen. Într-o aplicaţie care afişează mai multă informaţie decît poate cuprinde ecranul, această informaţie este împărţită în mai multe screen-uri. Accesul la o zonă de informaţii care nu se află pe ecran la un moment dat se poate face solicitînd afişarea unui screen anterior sau următor.

SHAREWARE: tip de programe care, datorită utilităţilor lor generale şi relativei lor simplităţi, se consideră de domeniu comun. Versiunile shareware implică o taxă relativ mică pe care utilizatorul (dacă el consideră programul ca fiind folositor) o trimite creatorului. De obicei, aceste versiuni sînt limitate, iar plătirea taxei atrage după sine primirea unei versiuni complete a programului (conţinînd întregul set de comenzi, facilităţi şi date).

SISTEM-AUTOR (Authoring System): program de calculator care permite crearea unor lucrări artistice (text, grafică, sunet). Acest tip de program avansat permite crearea unor lucrări la nivel profesional, conţinînd şi facilităţi de combinare a textului cu imagine şi sunet şi dezvoltarea unei arhitecturi a programelor care depăşeşte nivelul programelor utilitare obişnuite.

SISTEM EXPERT: program de calculator folosit pentru rezolvarea unor probleme complexe. Sînt sisteme a căror comportare se apropie mult de cea a inteligenţei naturale. Un sistem-expert recunoaşte natura unei probleme, elaborează un plan de rezolvare, pe care îl îndeplineşte, interpretează rezultatele, se adaptează permanent la noile probleme apărute şi comunică prin intermediul interfeţei-utilizator.

SOFTWARE: suma programelor de calculator. Conţine sisteme de operare (care furnizează logica echipamentelor) şi aplicaţii (care oferă soluţii la probleme specifice).

SPAŢIU DE SCRIERE (Writing Space): zona alocată în memoria calculatorului pentru introducerea datelor (text, grafică, sunet). După închiderea unui spaţiu de scriere, calculatorul îi atribuie o adresă sau o etichetă, după care îi recunoaşte structura şi poziţia în memorie, pentru ca utilizatorul să poată avea oricînd acces la el.

SUPER NINTENDO: mare firmă producătoare de jocuri computerizate, avînd ca su port hard mai ales console. Printre jocurile care au „spart" piaţa se numără: BATMAN, SUPER MARIO BROS., DONKEI KONG, LEGEND OF ZELDA. Jocurile de consolă sînt relativ simple, mecaniciste, deşi incită prin grafică şi sunet excepţionale.

TRANSFER: vezi PORTABILITATE

WYSIWYG (What You See Is What You Get): „asta vezi, asta capeţi". Programe la care partea afişabilă pe monitor poate fi extrasă prin imprimantă fără ca imaginea să sufere modificări în timpul transferului. Multe programe care se declară a fi WYSIWYG sunt de fapt WYSIMOLWYG (What You See Is More Or Less What You Get), adică: asta vezi, asta capeţi - mai mult sau mai puţin....

Traducere Mihai Samoilă

BOOKSHOP

Noutăţi HORROR în America

SEANCE FOR VAMPIRE

(Şedinţă de spiritism pentru un vampir) de Fred Saberhagen, Tor Books, New York, 1994, 285 pg., hardcover.

Fred Saberhagen este unul dintre cei mai cunoscuţi scriitori americani, autor printre altele a seriilor Berserker, Swords şi Dracula *(The Dracula Tapes, The Holmes-Dracula Files, An Old Friend of the Family, Thom, Dominion, A Matter of Taste, A Question of Time).* SEANCE FOR A VAMPIRE face parte din această ultimă serie. Autorul recurge la două din cele mai cunoscute personaje ale epocii Victoriene - Sherlock Holmes şi Watson - pentru a crea o acţiune plină de suspense şi teroare. Cînd două medii cît se poate de dubioase îi propun lui Ambrose Altamont şi soţiei sale să ia legătura cu fiica lor recent decedată, aceştia îl contactează fără întîrziere pe Sherlock Holmes pentru a-i demasca pe cei doi şarlatani. Holmes şi Watson urmau să ia parte la proxima şedinţă de spiritism la care avea să fie prezentată familia pentru ca Holmes să încerce a-şi folosi gîndirea raţională în scopul dezlegării enigmei. Numai că o „glumă" crudă în aparenţă, devine o realitate mortală atunci cînd tînăra şi frumoasa Louisa Altamont apare în faţa părinţilor ei sub înfăţişarea lui Nosferatu - un vampir. Rezultatul şedinţei de spiritism este că unul din medii îşi găseşte moartea, Holmes dispare, iar Watson rămîne singur şi complet dezorientat. Presat de timp, Watson recurge la singura soluţie pe care o mai are la dispoziţie: cere ajutor vărului vampir al lui Holmes, prinţul Dracula! Acţiunea bine gradată a romanului este narată alternativ de Watson *(nici nu se putea astfel!)* dar şi de însuşi Dracula, care în viziunea autorului - spre deosebire de opinia generală - este un personaj nobil, spiritual şi plin de farmec. Un bun roman, de un umor aparte, din seria nesfîrşită de tomuri dedicate vampirilor.

FLORIN MIRCEA TUDOR

VITRINA CU ILUZII

Despre dorinţe, cărţi şi Robinson al şaptesprezecelea

Dan Mate - Celălalt Michael Jackson

Editor - Romarta Tineretului, Alba Iulia

Într-un articol Ovidiu Bufnilă denunţa încercarea *unora* de a transforma din nou fandomul în ghetou, deşi nu mai există nici un motiv, şi îl menţiona pe *„tînărul Dan Mate care a publicat două romane SF, deşi nu face parte din fandom".*

Mărturisesc că afirmaţia m-a uimit. Ştiu cît de greu se publică un volum în zilele noastre. Am fost curios să ştiu ce fel de cărţi a scris Dan Mate. Mi-am dorit să aflu ce cărţi a publicat Dan Mate.

Mie mi se îndeplinesc toate dorinţele. Unele atît de tîrziu, că nu-mi mai produc nici o bucurie. Pe altele nu le formulez bine şi ies nişte catastrofe... Important e că mi se îndeplinesc.

Aşa că n-am fost teribil de uimit *(nu mă mir de nimic, în ziua de azi...)* cînd m-am trezit că-mi sună poştaşul la uşă *(de obicei se mulţumea să-mi lase un anunţ în cutia de scrisori, de-am ajuns să urăsc recomandatele din cauza drumurilor pînă la poştă...)* şi-mi întinde un plic în care se afla un miniroman al lui Dan Mate...

Domnul Mate a găsit nişte sponsori şi a publicat un roman. În timp ce noi, ceilalţi, aşteptăm să vină cineva să ne roage să scoatem o carte... Tot respectul, domnule Mate! Chestia asta mi-a adus aminte de intervenţia lui Ioan Lungeanu la Reşiţa, în care ne sfătuia să ne zbatem, să căutăm soluţii, dacă vrem volum **(Apropo de Ioan Lungeanu, trebuie să amintim, cu întîrziere, de faptul că a scos o revistă SF, LASER SF, 16 pagini format A4, publicaţie lunară - în numărul inaugural au apărut Ana Veronica Mircea, Cătălin Badea, A.D. Foster şi benzi deseneate de Ioan Neagu. Revista solicită texte premiate şi nepublicate din anii 1994 şi 1995).** Nu prea am fost de acord, dar asta e! În economia de piaţă, trebuie să te agiţi un pic...

Deci am citit cartea lui Dan Mate.

Sigur, există şi unele scăpări, ezitări, stîngăcii... că trebuie să căutăm nod în papură... Dar e scrisă cu un talent remarcabil.

O mînuire impresionantă a cuvîntului, unele expresii pentru care îl invidiez şi pe care i le-aş fura cu neruşinare... un stil baroc, plin de poezie şi sensibilitate... Un roman SF? Mai degrabă unul suprarealist, cu motive SF... imaginaţie şi umor, umor de bună calitate, la fel de fin şi sensibil ca şi partea poetică... Mie mi-a plăcut. Nu-i ce-aş scrie eu, dar recunosc că m-a impresionat. Un joc de-a spaţiul virtual, imaginar... un fior romantic sincer... o poveste de dragoste de-o puritate pe care o găsim rar, de parcă ne-am jena să recunoaştem că iubim... şi multe lucruri frumoase... Dan Mate e un calofil, se simte după cum alintă cuvintele, le înşiră cuminţi, iar ele strălucesc încîntate...

Ar mai fi de zis. Un lucru pe care i l-am spus şi lui Don Simon. Folosirea de nume cunoscute, celebre, limitează circulaţia operei în spaţiul nostru restrîns. Nicholson, Michael Jackson şi alte personalităţi... credeţi că ar accepta rolul de marionetă? Ca numele lor *(care dă o rezonanţă deosebită, un subînţeles textelor)* să fie folosite fără aprobare *(care se obţine, de obicei, pe bani grei...)*?

Mai ales că romanul domnului Mate rămîne la fel de bun şi în situaţia în care personajul principal s-ar numi Ion Ionescu...

LIVIU RADU

FLORIN MIRCEA TUDOR

Scurtă incursiune în istoria literaturii HORROR

XIV

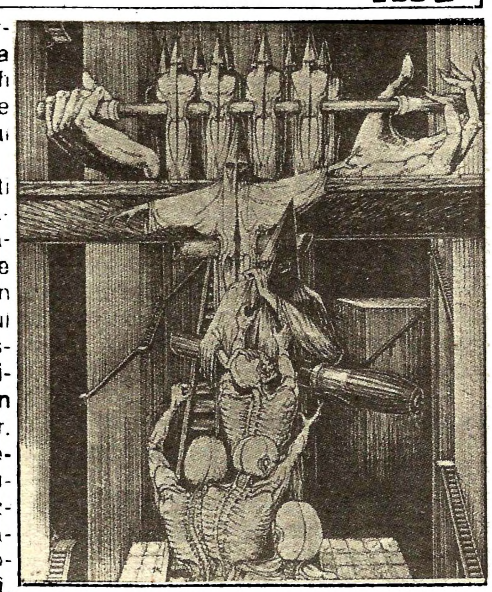
VAMPIRUL NEMURITOR

Aşa cum şi-au dat fără îndoială seama cititorii noştri, această *scurtă incursiune în istoria literaturii horror* respectă, în măsura posibilului, evoluţia cronologică a fenomenului. Ne-am apropiat aşadar de un an crucial pentru horror-ul modern, anul 1897, cel în care a văzut lumina tiparului capodopera lui Bram Stoker, *Dracula*. Nu putem însă aborda acest roman fără a prezenta cîteva date esenţiale despre vampiri, altele decît cele oferite în articolul *Originile vampirismului european publicat în JSF, nr.113.*

Existenţa vampirilor a fost detectată în cele mai multe culturi ale lumii (Babilon, China, India, Europa, Haiti), dar proliferarea literaturii bazate pe „viaţa" acestor „copii ai nopţii", în special în ultimele decenii cînd devin personaje fantastice la modă, coincide atît cu violenţa crescîndă întîlnită în viaţa de toate zilele cît şi cu apariţia unor grupuri care practică ştiinţele oculte şi magia neagră. Povestirile de acest tip readuc în prim plan probleme fundamentale cum ar fi: misterele de necuprins ale vieţii de dincolo de mormînt, starea corpului după moarte, pasiunile stranii ale firii omeneşti, eterna confruntare dintre bine şi rău. Dar, la urma urmei, ce sînt vampirii? Creaturi reale sau doar plăsmuite de imaginaţie? Creaturi mitice?. În studiul *The Vampire: His Kith And Kin*, Montague Summers consideră că succubi şi incubi (demoni erotici feminini şi masculini) sînt reprezentări timpurii ale creaturilor denumite mai tîrziu vampiri. De fapt conceptul vampirului se bazează pe două precepte esenţiale: credinţa în viaţa după moarte şi în puterea magică a sîngelui.

Legende despre morţii ce revin pentru a bea sîngele celor vii pot fi găsite în aproape orice cultură din care se mai păstrează documente.

Povestiri chinezeşti relatează despre creaturi de culoare verde, acoperite cu un fel de lut, care străluceau în întuneric. Talamaur-ul malanezian era cunoscut drept sufletul morţilor care se hrănea din vitalitatea muribunzilor. În India, Kali era venerată ca zeiţa morţii, iubitoare de sînge şi războaie, în timp ce Siva avea înclinaţii spre devorarea cărnii celor vii. Rakskasas erau fantome ce-şi modificau înfăţişarea după dorinţă, iar vetala - asemănătoare cu o bătrînă vrăjitoare - prefera sîngele femeilor adormite. În Malaezia, Penangalen era un fel de vampir care zbura prin aer după victimele sale preferate,



Scurtă incursiune în istoria literaturii horror

copii mici sau femeile gravide. În Indiile de vest, vampirii locali sînt numiţi loogaroo şi au înfăţişarea unei bătrîne. (Bătrîna fiind în pact cu diavolul.) Brazilianul jaracara seamănă cu un şarpe căruia îi place sîngele dar şi laptele. Civilizaţiile clasice ale Europei aduc în prim plan manifestări mai sofisticate ale activităţii vampirilor. Platon în *Republica*, vorbeşte despre un războinic ucis al cărui corp refuză să se descompună. În *Odiseea* lui Homer, Ulise oferă sîngele unei oi sacrificate, unor fantome slăbite din cauza lipsei de hrană. Acum apar şi lamiile, spectre feminine ce se hrănesc în special cu copii.

Legendele moderne despre vampiri setoşi de sînge încep să circule în Europa pe la 1700, după părăsirea zonei estice a continentului de către turci. Acum se răspîndesc poveşti stranii despre morţi capabili a ucide oameni vii, deşi aceste informaţii erau cunoscute de secole în Grecia unde astfel de fiinţe se numeau vrykolakas, după cum menţionează în 1701 botanistul francez Pitton de Tornefort *(cf. Colin Wilson, The Mammoth Book of The Supernatural, Robinson, London, 1991, pag.463)*. Se poate menţiona şi faptul că vechi documente în latină datate prin secolele XII-XIII şi descoperite în Anglia şi Scoţia, foloseau pentru creaturile care sugeau sîngele termenul de sanguisugae. Treptat încep a se cristaliza elementele tipic folclorice referitoare la vampiri. Aşa cum arată *Clive Leatherdale* în *Dracula: The Novel And The Legend*, Desert Island Books, Brighton, 1993, pag.18, două schimbări erau absolut necesare pentru metamorfoza fantomelor lumii spirituale în adevăratul vampir european: dobîndirea unei structuri materiale şi dezvoltarea înclinaţiei sexuale pe filiera tradiţiei lamia-succubus. Vampirii spectrali ai antichităţii capătă înfăţişare umană, dar ei nu mai sînt fantome, ci corpuri capabile de mişcare poate şi din cauza faptului că relaţiile oamenilor vii cu cei morţi capătă o serie de înclinaţii bizare precum necrofagia, necrosadismul şi necrofilia. Credinţa că cei morţi aşteaptă întoarcerea în lumea celor vii implică automat existenţa unui „corp" nou. Vampirul european devine astfel *„un fel de entitate amfibie cu acces egal în două lumi complet opuse"* (*Clive Leatherdale*, op. cit., p. 20).

Documente ajunse pînă la noi *(de exemplu, Visum et Repertum, 1732 - cf. Colin Wilson, op. cit., p. 464)* relevă paradoxalul amănunt că vampirii nu erau capabili a se ridica din morminte pentru simplul motiv că acestea erau închise ermetic. Cu alte cuvinte „acţiunile" la care se dedau ei trebuie să fi fost produse de „spiritele" lor. În plus victimele nu prezentau urme de canini - precum povestirile clasice - ci o senzaţie de sufocare *(de obicei în somn)*, urmată de o moarte lentă ce dura luni sau chiar ani *(a se vedea de exemplu cunoscutul caz al Diavolilor din Loudun, 1633, studiat în detaliu de Aldous Huxley în 1953)*. Se producea astfel o dispariţie treptată a vitalităţii, nu o pierdere fatală a acelei substanţe indispensabile vieţii care este „sîngele" cum afirmă Renfield în *Dracula*, reluînd de fapt un pasaj din Biblie *(Deuteronom 12 : 23)*. De aceea vampirii sînt nişte „entităţi demonice ce-şi posedă victimele" provocîndu-le moartea prin epuizare *(Colin Wilson, op. cit., p. 469)*. Aceste „spirite" înfometate, asemănătoare cu pretas-urile din terminologia budistă tibetană, a căror stare temporală se termină cu o nouă renaştere, sînt persoane ale căror minţi - în momentul morţii fizice - sînt incapabile de a renunţa la viaţa terestră, la „dorinţa umană", fiind condamnate la o eternă şi neliniştită existenţă ce şi-o asigură extrăgînd vitalitatea din corpurile persoanelor încă în viaţă oferindu-le în schimb imortalitatea, „momentul oprit la infinit" cum zice *Leonard Wolf* în *The Annotated Dracula, New York, 1975.*

Dar cine sînt „predestinaţi" pentru a deveni vampiri? Victimele unor crime nerăzbunate care nu-şi găseau liniştea pînă ce nu se făcea dreptate. Copiii născuţi cu diformităţi (de exemplu, cei cu buză de iepure) sau cei suferind de boli nervoase, (epilepsie, coree), cei născuţi cu unul sau mai mulţi dinţi în gură, sau cu semne distinctive. Persoanele care consumau carnea unui berbec ucis de un lup sau cele care permiteau unei pisici sau alt animal să treacă peste un mormînt prospăt. Sinucigaşii sau persoanele cu păr roşu. Copii rezultaţi dintr-o legătură a vrăjitoarelor cu diavolul. Cei care au fost muşcaţi şi au murit ca urmare a atacului unui vampir. Vampirii „inactivi" în timpul vieţii, devin „activi" prin moarte.

Vampirii sînt în mod normal asociaţi cu comunităţile sărace, comportarea lor reflectînd originea lor socială (vampirul „nobil", sălăşluind într-un castel pe un munte inexpugnabil este produsul imaginaţiei scriitorilor, neavînd nici o legătură cu vampirul prezentat în folclorul diverselor popoare). Vampirul este un personaj de o paloare cadaverică, cu părul negru vîlvoi, cu ochii roşii, arzători şi pătrunzători, înalt, slab, cu pielea uscată şi rece la atingere; are unghiile mari şi încovoiate, buzele roşii, deseori retrase într-un rînjet care-i dezgolesc caninii de un alb imaculat, o evidentă asociere cu omul-lup. Femeile-vampir sînt obsedant de frumoase, cu ochii strălucitori şi buze senzuale de un roşu aprins. Vampirii nu se reflectă în oglinzi şi de obicei nu aruncă umbre, victimele lor fiind într-un mod invariabil tinere fete sau copii, respectiv flăcăi chipeşi, parţial hipnotizaţi pentru a-şi pierde propria capacitate de apărare. Creaturile nopţii au o putere fizică mult mai mare decît muritorii de rînd, fiind înzestrate şi cu o excepţională abilitate de modificare a înfăţişării, de transmutaţie, putînd lua - după bunul plac - aspectul unui lup sau liliac, putîndu-se tîrî pe pereţi precum şopîrlele sau transforma într-o ceaţă compactă sau o puzderie de luminiţe strălucitoare. În ciuda acestor avantaje, vampirii nu sînt capabili de a intra nepoftiţi într-o casă şi nu pot rezista acţiunii razelor solare, luminiiîn general pentru că se ştie că doar noaptea este prin tradiţie domeniul predilect al Răului. Lumina lunii îi reînvigorează *(în timp ce pe oamenii-lup îi transformă în fiare setoase de sînge)*; pot vedea perfect în întuneric, impunîndu-şi astfel voinţa asupra lupilor sau a altor animale de pradă ale nopţii. În mod normal orice muritor muşcat de un vampir devine şi el la rîndul său unul. Putem vorbi aici de o implicare capitală a „transferului" de sînge de la vampir la victimă, fapt sugerat de Bram Stoker şi preluat şi de alţii precum Anne Rice sau Nancy A. Colin. Această implicare a relaţiei sînge-sexualitate a dus în ultimii ani la o paralelă între vampirism şi SIDA (a se vedea, de exemplu, introducerea lui Francis Ford Coppola la volumul Francis F. Coppola, James Hart, *Bram Stoker's Dracula, The Film And Legend*, Newmarket press, New York, 1992, p. 5). Sugînd sîngele victimei sale, vampirul o infestează cu o „boală" la fel de groaznică - şi fără de leac - ca şi maladia secolului nostru. Aspectul sexual este intensificat şi de „zonele" sale preferate de atac - în special gîtul, în speţă vena jugulară, realizîndu-se astfel asociaţia cu aspectul sado-sexual al dragostei.

„Instrumentele" folosite de cei buni împotriva morţilor vii sînt de obicei: crucea *(a cărei putere protectoare constituie o credinţă ce dăinuie de secole)* sau uneori Biblia, ţăruşul - de preferinţă de lemn - înfipt în inima celui ce nu a putrezit încă în mormînt *(semnificînd, pe de o parte, lancea cu care Sfîntul Gheorghe străpunge balaurul - Răul prin excelenţă - şi, pe de altă parte, ţepile în care erau traşi răufăcătorii din Evul Mediu)* sabia sfinţită, cununa de usturoi *(se ştie că demonii resping orice miros mai puternic decît al lor propriu)*, utilizarea culorii albe, simbol al purităţii *(de multe ori „ochi" albi erau pictaţi pe un cîine negru ce era apoi trimis în întîmpinarea unui musafir nepoftit)*, spinii de trandafir sălbatic dar şi ramura de răsură ce blochează trecerea monstrului, aghiazma şi apa curgătoare *(considerată de tradiţie apă neîncepută, deci sacră, purificatoare)*, aşa sărată a mării *(sarea fiind un alt semn al purităţii)*, glontele de argint, un metal pur. Şi totuşi „operaţia" supremă consta în scoaterea inimii, decapitarea şi arderea corpului *(purificarea prin foc)*. Conflictul final între „bine" şi „rău" *(omul viu şi mortul-viu)* are loc, de obicei, în momentul precis cînd ziua se îngînă cu noaptea, atunci cînd *stăpînul întunericului* nu şi-a recăpătat pe deplin puterile sale malefice. Mai dificil era de găsit „locul" în care îşi făcea „veacul" vampirul. Ştiindu-se că în principiu un cal detectează prezenţa Răului, un băiat era suit pe un mînz complet alb sau negru şi trimis într-un cimitir. Mai devreme sau mai tîrziu, calul avea să refuze să calce pe un mormînt - cel al unui presupus vampir. În unele cazuri, suspecţilor li se retezau tendoanele de la picioare pentru a-i împiedica să fugă. Cadavrelor suspecte li se reteza capul - dar nu cu orice lamă ci numai cu hîrleţul unui gropar, după care corpul era ciopîrţit, inima era scoasă şi fiartă în ulei şi oţet, apoi tăiată în bucăţi. Etapa finală o constituie incinerarea, metoda cea mai sigură pentru uciderea pentru totdeauna a unui vampir.

VA URMA

Lui
Mirel Roşu

Nu ştiu ce să mai cred. Am impresia că toată înscenarea aceea oribilă, cu întregul cortegiu de măşti, statuete, mişcări aducînd a demenţă colectivă şi, mă rog, privirile acelea radiind de fericire pură, interioară, adîncă, profundă, de undeva unde n-am nici puterea şi nici voinţa să pătrund, toată agitaţia aceea fierbinte care m-a cuprins fără să fiu în stare măcar să schiţez vreun gest de dezaprobare, totul, da..., nu găsesc sensuri pentru a vă povesti tot ce aş vrea să pot exterioriza, ... totul, absolut totul, m-a făcut să am convingerea că mă depăşiseră atrăgîndu-mă în jocul lor pentru a mă face să le-o iau înainte şi apoi, cu o mişcare pur colectivă, să mă elimine, să mă arunce efectiv ca pe o zdreanţă în zilele mele plicticoase... Nu, chiar că nu mai înţeleg nimic.

A fost o clipă, o fracţiune de secundă în care... n-aş vrea să credeţi că nu sînt întreg la minte, dar... am fost Atotputernic. Pe cuvîntul meu, pe sufletul şi viaţa mea, vă spun, nu mint, trebuie să mă credeţi, trebuie, altfel vor trece iar ani şi ani în şir pînă ce se vor îndeplini din nou condiţiile pentru ca senzaţia aceea fantastică, plinătatea aceea, lumile acelea prin care am trecut, fracţiuni de secundă, clipe în care am trăit vieţi, fisuri în stagnarea de moarte a clipei... nu cred că sînt capabil să vă spun tot, dar credeţi-mă, nu mint!

I s-ar fi putut întîmpla oricui. Sînt sigur de asta. Dar eu am fost acolo, atunci, în clipa aceea, în locul acela pe care n-aş putea să-l identific cu precizie oricîte coordonate aş avea la dispoziţie, orice mi-aţi face, oricît m-aţi stimula, e impropriu spus „loc", dar „acolo", sînt sigur, am trăit... mai multe fragmente din vieţile mele viitoare.

Aş vrea să cred că mi s-a părut, că totul a fost teatru, că am fost o marionetă în mîinile unor sforari perfecţi, dar... nu ştiu dacă puteţi simţi ceea ce am simţit eu atunci, ceea ce simt eu acum... Vă spun cu mîna pe sfintele lucruri ale memoriei şi ale trecerii noastre prin timp, vă spun solemn... totul a fost real, iar acum eu am redevenit un student care se chinuie să se concentreze asupra obiectului de studiu „Sisteme de operare" pentru a fi în stare să ia o notă de trecere la profesorul Dobre...

Aş prefera să-mi vedeţi chipul...

N-am puterea şă vă fac să pătrundeţi în mine, să-mi fiţi colocatari pentru o zi, pentru o oră măcar. Totul pare o nebunie; nu numai că „atunci" am fost CEVA absolut MĂREŢ, IMPUNĂTOR, DUMNEZEIESC, dar mai am în creier sunetele sacadate ale renunţării la viaţă, trecerea într-o fază de atotcunoaştere, răspîndirea instantanee către toate punctele realului; încă mai simt miresmele acelea de primăvară-femeie-înnebunită-de-dragoste, le-am văzut chipurile, tresăririle, de parcă nu se aşteptau să mă găsească printre ei, i-am văzut plîngînd în ei înşişi de neputinţa acceptării normalului, de parcă forţele care îi mînau către stele... m-ar fi adus la ei... i-am văzut plîngînd de refuzul acceptării pruncilor; i-am văzut trîntind uşa camerei în care soţia, iubita, femeia pe care o iubiseră le dăruise un copil, durere din puritatea spiritelor lor, pentru o mansardă întunecată, sarcofag pentru propria lor însingurare... Eu doar i-am văzut şi mi-am plîns în pumni...

De-ar fi fost un vis... Dar n-a fost!

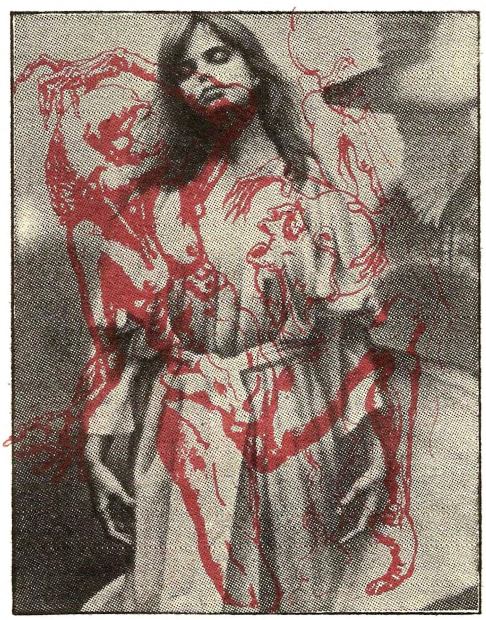
Stăteam întins pe iarba din grădina casei, cu ochii lipiţi, pe cît se putea, de albastrul limpede al zilei. Mă gîndeam la statuile greceşti, la ochii aceia mari, albi, lipsiţi de tentaţia vizualizării şi încercam să-mi inund retina de albastrul ireal al vacanţei de vară.

Nici un nor nu întina minunea aceea de cer. Cum să crezi, Dumnezeule, că sînt fiinţe mai inteligente decît noi, care ne evită... Şi, în plus, că vin din depărtări inimaginabile... Ca şi cum pămîntul ar fi plat şi, ajuns la „linia de demarcaţie", ai fi în pericol să te prăbuşeşti în abis... Mai mare rîsul!

Ioana mă strigă chiar atunci de la fereastra sufrageriei şi întreg stolul de vise mi se împrăştie către conflictele armate din vecini.

- Virgile, te caută Radu!

Radu... Mdeh, ce să zic?! Probabil că văzuse vreun nor, ceva. M-am ridicat greoi şi m-am îndreptat către portiţa grădinii. Aveam ameţelile acelea de care nu spusesem nimănui. După ce



mi-a revenit vederea, m-am desprins de stîlpul portiţei şi am luat-o pe alee către casă. Radu avea răbdare cu mine, că doar şi eu aveam răbdare cu toţi.

- Alo? Salut, omule! Ce mai faci? mă mîngîie colegul meu într-ale psihozelor.

- Tocmai am revenit din însorita Eldă, răspunsei. Mai să chiorăsc dacă nu mă chemai. Iar mi-ai salvat viaţa! Ce să mai zic?

Radu lătră scurt:

- Băi faţă, nu e cazul, tre' să stau de vorbă cu faţa ta plină de ochi. Fă-te pîn' la mine, şi repede! Cloncl

N-aveam nevoie de politeţuri. Ştiam că e ceva important.

Ioana a înţeles. Am privit-o şi i-am făcut semn din sprîncene.

Abia aşteptam să mă abandonez în leagănul lui Radu.

Amicul meu într-ale confesiunilor ştiinţifico-fantasmagorice stătea, ei da, tolănit pe locul pe care îl vizasem. L-am privit o clipă, m-a privit o clipă şi apoi s-a ridicat.

- Hai, lasă, nu e momentul să-mi faci teorie. E foarte Important Virgile, nu ştiu, am luat-o razna rău de tot... Hai pe islaz să discutăm.

Copilărisem împreună. Apoi şcoala, la liceu, pînă şi la facultate am intrat în cadrul aceluiaşi Institut Politehnic. Ştiam pînă şi ce avea să-mi comunice... Dar mă uitasem o clipă la el şi înţelesesem. Dar e mai bine cînd se comunică prin cuvinte. Imaginile sînt mai clare.

Islazul se scufunda printre copaci şi sonde. Ne pierdurăm prin vederile arse de soare ca două fire de nisip între cristalele orbitoare ale febrei deşertice. Muream în culoare. Era vară în decor, dar nouă ne era tare iarnă.

Ne-am oprit la umbra unui copac învineţit de biciul timpului.

Nici unul nu scosese vreo vorbă. Ciudaţi mai eram...

Într-un tîrziu am spart tăcerea.M-am ridicat, am dat ocol copacului, m-am sprijinit de trunchiul său aplecat şi l-am invitat pe tăcutul meu prieten să se descarce.

Radu începu să mă mitralieze:

- Azi noapte... Am adormit pe Maruani. Am ajuns undeva unde n-am mai fost niciodată. Era întuneric, noapte de fiere, vîscos, abia mă tîram printre sunete. Întuneric de moarte şi o muzică pe care n-am cum să ţi-o descriu. De parcă „La pettite fille de la mer" s-a întrepătruns cu „Adagio"-ul lui Albinoni, nu... nu pot... şi mai era, deasupra durerii, un Yanni viscolind printre frunze uscate, toamnă în plină iarnă, ca şi cum se presărau învolburat pe o faleză de oboi şi coarde... Am înnebunit de o mie de mii de sute de... Ce să-ţi spun? Ce făceam eu...

Nu l-am întrerupt. Trebuia să le lege pînă la urmă.

- Frăţioare, nici energie nu mai eram. Mă dizlocam în bucăţele mici şi mă împrăştiam pretutindeni ca o pală de vînt, alergam sălbatic în străluciri de rouă scînteietoare, eram hipo-hiper-lumină...

Am rîs amîndoi ca nişte apucaţi.

Nu reuşise să mă facă să înţeleg.

Visase ceva ciudat. Şi mie mi se întîmpla. Mă trezeam buimac, ca un străin într-o lume căreia nu-i aparţineam cu absolut nimic. Şi totuşi n-aş fi vrut să se petreacă zăpăcelile acelea nocturne. Nu că mi-ar fi fost frică de noapte, dar efectiv, în timpul zilei nu mă mai simţeam acasă printre oameni. Nici acolo nu era plăcut. Eram, sînt convins de asta, undeva între viaţă şi moarte, legat de cele două stări limită printr-un singur lucru - luciditatea. Asta mă făcea să nu o iau razna. Numai astfel mi-am putut lua examenele cum trebuie, am putut să-mi menţin bursa, am putut să comunic normal cu cei din jurul meu, deşi simţeam că mă priveau puţin altfel. Toţi sîntem mai mult sau mai puţin ciudaţi, însă n-aş dori nimănui să trăiască pe cît de dual trăim noi. Oamenii buni la toate... Campioni la şah, tenis de masă, cititori înfocaţi, buni afacerişti, poligloţi, apreciaţi de reprezentantele sexului frumos, legitimaţi la un club de fotbal, colaboratori ai unor publicaţii pretenţioase, simţ al umorului, bineînţeles că aveam şi defecte... dar, aşa-i că nu prea credeţi?

Noi sîntem cei rămaşi aici. Cei care merg dincolo în excursie şi se întorc nevătămaţi printre cei dragi pentru a le oferi puţin din bunătatea de care au atîta nevoie. Cei care vă zîmbesc fără nici o pretenţie, cei care, după ce îi zăriţi pe stradă, fac să se risipească norii. Cei care vă iubesc aşa cum numai soarele poate iubi dezinteresat.

Noi sîntem lumină şi viaţă. Şi ne răspîndim...

Materialul a fost obținut cu sprijinul firmei CORVALL PARTNER

MANCHESTER VIA LONDRA

(Impresiile unui Fan Guest Honour)

Cei care se hotărăsc să organizeze o convenție science fiction își asumă o răspundere de care devin conștienți numai cînd încep să soseaască sutele de participanți; ei trebuie cazați, hrăniți și, mai înainte de toate, satisfăcuți intelectual. Pentru organizatorii FESTIVALULUI DE FILM FANTASTIC din Manchester se pare că nu s-au ivit probleme prea mari. Hotelul SACHA'S a fost anul acesta pentru a doua oară gazda festivalului și nu cred că există un loc mai potrivit pentru un astfel de eveniment.

Participanții au avut de toate: în primul rînd un program permanent de filme sf; organizatorii mai mult decît simpatici și mereu cu zîmbetul pe buze, gata să-i aducă pe drumul drept pe cei care se rătăceau căutînd sălile unde se proiectau filmele; la parter, un restaurant francez și un bar unde se putea servi micul dejun tradițional (apropos, dejunul englezesc e ceva de speriat, cam șapte prînzuri de-ale noastre, din cele pregătite la sărbători); nelipsitul bar al fanilor, special garnisit pentru setea care ți se face după ce vezi un film cu Dracula; cd-uri, casete video, postere, fotografii ale actorilor din filme horror surprinși cu gura deschisă și ochi îngroziți din cauza monstrului răsărit din pămînt - toate la dispoziția colecționarilor de amintiri; cozi pentru autografe de la actrița americană Ann Robinson, care a dat amănunte despre viața ei după ce s-a întîlnit cu marțienii în *Războiul Lumilor*, și regizorul Roger Corman, tot american, care a explicat de ce un film bun nu trebuie neapărat să coste o avere. Dacă îl faci în America.

Așa că fanii n-au avut timp decît să-și delecteze privirea pe ecran și gîtlejul la barul festivalului, unde s-au luat și s-au dat interviuri, s-a făcut schimb de adrese și lumea s-a simțit bine. Tot așa m-am simțit și eu, din foarte multe motive ușor de imaginat. Iată cîteva dintre ele: am fost unul din cei doi români invitați la festival; gazdele ne-au tratat cu o prietenie de care nu știu să mai fi avut parte; am avut ocazia să vorbesc despre science fiction-ul românesc înainte și după 1989; am prezentat filmul *Mesagerul* (realizat de Cadri Abibula după povestirea *Zece secunde* de D. Davideanu), iar Cristi Lăzărescu și-a prezentat filmul *Hăitașii*. Am avut parte de cîteva zile excelente, și mai ales de atmosferă fantastică din toate privințele. Convențiile europene și mondiale se bucură de prezența a două persoane: frunza și iarba. Festivalul de la Manchester a fost mai restrîns (nu restrictiv), dar intim și plăcut. Din afara Angliei au venit fani canadieni, germani, americani și români.

E cazul să spun că eu și Cristian nu ne-am dus direct la Manchester. Pînă să ajungem acolo am fost vreo patru zile la Londra, mulțumită grupului de fani *SF Phoenicians* din Dartford, care ne-au sponsorizat toată excursia. Și nici n-am fost simpli turiști care să caște gura cu mirare prin supermarket. Cei de la BBC și de la Institutul de Biologie s-au bucurat că i-am vizitat. Am petrecut vreo trei ore la Greenwich și am donat bibliotecii din Bexley, în prezența primarului, antologiile Nemira 1994 și 1995, Pentru că, repet, n-am fost doar turiști, ci reprezentanții români ai *schimbului cultural și science fiction anglo-român*. Schimbul a fost propus de grupul sus amintit, *Phoenicians*, al cărui suflet este Jonathan Cowie. Dacă nu vreți să rămîneți în urmă cu știința, mergeți la toate convențiile și nu ratați, sub nici o formă, punctele din program care conțin numele lui.

În încheiere, trebuie să spun că englezii au inițiat schimbul cultural și cu un anume scop: acela de a-i îndemna și pe alții să dea o mînă de ajutor fanilor de la noi să pătrundă mai ușor în lumea sf europeană. Foarte mulți m-au întrebat care ar fi condiția principală ca scriitorii noștri să fie mai cunoscuți în această lume. Am dat un răspuns mai mult decît optimist. Confirmați-l, vă rog. Pînă atunci, cum spun englezii, *BEST WISHES*.

ANTUZA GENESCU

Mihail Grămescu

Zilele Pozitronic

Sărata-Monteoru 29 septembrie -1 octombrie 95

În stațiunea turistică Sărata Monteoru, pustie de vîntul rece și ploaia toamnei a avut loc, totuși, o întîlnire interesantă și cu o participare destul de numeroasă (peste 100 de scriitori, oameni de știință și fani din întreaga țară) în pofida „atacului" (suficient de perfid) din ultimul număr al fanzinului-revistă Helion, în care domnul Cornel Secu insinua oarece asociații flagrante din înfățișarea actuală a fandomului cu defuncta „odioasă" Cîntare a României. E adevărat că libertinismul și sexismul sînt, de pe la 1789 încoace, apanaje ale Revoluției Roșii: (prin „atacul la celula de bază a societății: familia"), dar o ofensivă din partea promotorilor sexismului mi se pare o poziție de lup moralist. Din acest punct de vedere Revoluția din Decembrie a luat ulterior, din păcate (pe „considerente economice") o turnură destul de bonbon. Însă cererea de „măsuri ferme" la nivel de lege în acest sens, cred eu, ar duce la apariția (ca să nu spun întărirea) cenzurii politice (- cine își imaginează în mod naiv că nu există așa ceva la noi după '89 să vină să-i sugerez eu cîteva teme pe care să încerce să le publice). Pe de altă parte, contactul mai aprofundat cu literatura anglofonă și cu filmul occidental de ultimă oră m-a convins că Stăpînii Lumii stau în această privință și mai rău ca noi. Trăim într-o epocă a trivialului ridicat la rangul de limbaj artistic.

Din conferințele și dezbaterile Zilelor Pozitronic m-a impresionat caseta adusă de domnul Ion Hobana cu disecția unui... extraterestru (nu sînt încă lămurit ce determină această catalogare categorică și nu altele posibile: fiu al lui Dumnezeu, Zeu, reprezentant al unei civilizații paralele, crononaut, atlant sau alte posibile denumiri ce ar putea explica insolita ființă) și conferința cîtorva cercetători de la Institutul de Inventică din Iași (unde aflăm că a scăzut în mod deranjant cantitatea de genialități) pe tema *SF-ul și Inventica*, din care mi s-a părut interesantă afirmația că nu există o intercorelație strictă între QI și capacitatea de a inventa (mulți inventatori au QI-ul doar cu ceva peste cincizeci - lucru pe care eu încerc să mi-l explic statistic și social prin faptul că inovații fac mai mult cei ce lucrează mult la o sculă, la aceeași sculă), neputînd însă să cad de acord cu afirmația că „iată, cu mijloacele de care dispunem, oricine dintre noi poate ajunge un inventator". O astfel de pretenție de a „fabrica genii" la comandă îmi sugerează o infatuare grandilocventă de epocă negînd rolul și importanța elitelor și valorilor, a geniului, contestînd caracterul personal și individual al calităților umane. Eu mă îndoiesc să existe o școală de genii, nu a existat și probabil că nu va exista niciodată - nici în știință, nici în artă - altfel o urma și Ceaușescu, nu stătea să fure de la alții. Desigur nu contest prin aceasta valoarea școlilor și nici faptul că există unele tehnici mai mult sau mai puțin eficiente la nivel personal care îmbunătățesc performanțele (mai ales sportive - dar rămîne de disputat ce are de împărțit opera de artă sau descoperirea științifică și atletismul mai mult decît construcții lingvistice compozite de genul „gimnastică artistică" sau caraghioslîcul prețios și demagogic „gimnastică a minții"). S-a remarcat domnul George Ceaușu, actualmente profesor la Facultatea de Filozofie, printr-un expozeu concis, închegat și fluent, de o expresie sigură și documentată. Poate n-ar fi rău dacă la jurizările viitoarelor întîlniri ar mai prelua și el ștafeta acestei corvezi, ținînd cont de mitul SF-ist pe care-l reprezintă după o activitate de atîția ani în fandom - lucru care-l ajută probabil să aibă și o poziție mai puțin partizană decît a altora mai noi - fiindcă gestul riscant de a face pe judecătorul cu textele a vreo sută de ambițioși, dacă voi mai continua numai eu în această direcție, riscă să-mi facă și mai mulți dușmani decît am în prezent - a se vedea că nu este ușor să împaci nici măcar pe cei care-i premiezi din experiența neplăcută a lui Liviu Radu care, după o singură jurizare la care a participat e trecut printr-o elipsă de popularitate de luni de zile, în condițiile în care atît de puțini dintre cei de luat în discuție pentru jurii sînt dispuși să-și sacrifice prețiosul timp pentru a se îngriji de continuitatea de promovare a acestei, să-i zicem „școli", sau „orientări" artistice.

În privința concursului de la Sărata Monteoru-Buzău, el a oferit cele mai substanțiale premii din istoria fandomului român: 1.000.000 de lei la roman (Harri T. Francis) și 500.000 lei nuvelei *Spre Ierusalim* de Liviu Radu. A rămas încă destul de confuz modul în care a fost făcută jurizarea și componența juriului. Oricum, felicitări premianților.